

“2022. Año del Quincentenario de Toluca, Capital del Estado de México”

ESCUELA NORMAL DE TEXCOCO



Diseño de estrategias didácticas para fomentar la participación activa de los alumnos de educación secundaria durante las prácticas profesionales de una docente en formación de la Escuela Normal de Texcoco en el ciclo escolar 2021 – 2022.

INFORME DE PRÁCTICAS PROFESIONALES

**QUE PARA SUSTENTAR EL EXAMEN PROFESIONAL
Y OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN ENSEÑANZA Y
APRENDIZAJE DE LA FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA EN
EDUCACIÓN SECUNDARIA**

PRESENTA

ARACELI JOARA GARCIA LARA

JULIO 2022.



Tulantongo, Texcoco, México a 2 de junio de 2022.

El que suscribe, Dr. Arturo Herrera Herrera, Asesor del documento de Titulación, tiene a bien

D I C T A M I N A R

Que la alumna: Araceli Joara Garcia Lara

Concluyó de forma satisfactoria y conforme a las indicaciones señaladas en las Orientaciones Académicas para el trabajo de Titulación. Planes de Estudio 2018.

El documento en la modalidad de:

- Portafolio de evidencias Informe de Prácticas Profesionales
 Tesis de Investigación

Titulado:

Diseño de estrategias didácticas para fomentar la participación activa de los alumnos de educación secundaria durante las prácticas profesionales de una docente en formación de la Escuela Normal de Texcoco en el ciclo escolar 2021 – 2022.

Por lo anterior, se determina que reúne los requisitos para proceder a continuar con el proceso para la preparación conveniente al Examen Profesional que establecen las normas correspondientes, con el propósito de obtener el Título de Licenciada en Enseñanza Aprendizaje de la Formación Ética y Ciudadana en Educación Secundaria.

ATENTAMENTE

DR. ARTURO HERRERA HERRERA
ASESOR DEL DOCUMENTO DE TITULACIÓN

DR. ARTURO HERRERA HERRERA
ASESOR DE TITULACIÓN

Dedicatorias

Dedico este trabajo principalmente a las personas que más amo y admiro en este mundo; mi familia.

A mis papás Joaquín y Araceli por ser quienes han caminado junto a mí durante toda mi vida personal y académica, apoyándome en la construcción de mis sueños, metas y aspiraciones, por darme siempre todo su apoyo, amor y comprensión, por impulsarme a llegar lejos, por creer en mí y ser las personas más valientes, amorosas y fuertes, unos guerreros que lo han dado todo y me han permitido cumplir una de mis metas. Por enseñarme y guiarme a ser la persona que hoy soy, son mi mayor ejemplo. Valoro todo su esfuerzo y cariño, esto es gracias a ustedes.

A mis hermanos; Alan, Melanie y Axel por ser mi motor para seguir adelante y ser los mejores, tan únicos y diferentes que me permiten aprender cada día algo nuevo de su personalidad, de su creatividad, de su inteligencia, de sus habilidades y de los grandes seres humanos que son, gracias por todo su apoyo.

También dedico este trabajo a mis abuelitos, a quienes adoro con el alma por su fortaleza, por sus enseñanzas e historias, por todo el cariño que me han dado.

A Lupita, a quien conocí en mi trayectoria por la Escuela Normal, pero que se convirtió en una de mis mejores amigas y me apoyo en todo momento.

A mis maestros quienes han dejado una huella en mi corazón, han inspirado mi práctica y vocación por la docencia, de quienes retomo sus conocimientos, pero también de su gran corazón y entrega como seres humanos para apoyar e ir más allá del aula.

Por supuesto muchas gracias a mi asesor el Dr. Arturo Herrera y a las maestras Refugio Serrano y Rocío Arrieta quienes me apoyaron para mejorar en mi práctica docente y concluir este trabajo.

A Dios por cuidar de mi familia y escuchar mis oraciones.

A mí yo del ahora, por demostrarme que tan fuerte soy, y que a pesar de las circunstancias me he enfocado en lo que quiero lograr, por ser tan dedicada y entregada con las cosas que me propongo.

Finalmente, a mí yo del futuro para que nunca olvide que siempre se puede, eres valiente, inteligente, responsable, dedicada, entregada y entusiasta por la vida, tú puedes lograrlo todo si es lo que deseas, siempre recuerda ser fiel a ti misma, a tus ideales, a tus valores, a tus propósitos y a tus sueños, nunca dejes de ponerle todo el corazón a tu labor como docente.

Índice

Introducción	8
Plan de Acción	9
Diagnóstico del Problema de Prácticas	9
<i>Primera Jornada de Prácticas Profesionales, Tercer Semestre (Práctica Docente en el Aula)</i>	11
<i>Segunda Jornada de Prácticas Profesionales, Tercer Semestre (Práctica Docente en el Aula)</i>	12
<i>Tercera Jornada de Prácticas Profesionales, Cuarto Semestre (Estrategias de Trabajo Docente)</i>	14
<i>Cuarta Jornada de Prácticas Profesionales, Quinto Semestre (Innovación para la Docencia)</i>	16
<i>Quinta Jornada de Prácticas Profesionales, Sexto Semestre (Proyectos de Intervención Docente)</i>	17
Identificación del Problema de Prácticas	21
Objetivo General	22
Objetivos Específicos	22
Hipótesis de Acción	22
Revisión Documental	23
Contexto Comunitario	32
Contexto Escolar	35
Contexto Aúlico	37
Perfil Docente	39
Propuesta de Intervención	41
Propósito	41
Justificación	41
Acciones Estratégicas y Cronograma de Actividades	45
Estrategia de Seguimiento y Evaluación de los Ciclos de Intervención (Selección de Técnicas e Instrumentos)	53
Desarrollo Reflexivo	56
Descripción	56
<i>Limitaciones, Problemas y Angustias Durante la Práctica</i>	56
<i>La Apertura al Cambio</i>	58
<i>La Primer Sesión de Clase</i>	59
<i>Aprendiendo a decidir, pequeñas mejoras.</i>	61
<i>La Aventura, una Estrategia Llena de Pruebas Divertidas para la Participación del Alumno</i>	62
<i>Estrategia de Participación ¿Quién Soy?, Un Juego en Equipo</i>	64

<i>Última Intervención, 40 Alumnos Dijeron</i>	65
Inspiración	66
Confrontación	68
Reconstrucción	69
Evaluación de la Propuesta de Mejora	71
Conclusión	74
Referencias	76
ANEXOS	80

Resumen

El presente informe de prácticas profesionales consiste en resolver la problemática encontrada en la propia práctica docente durante el periodo del 3er al 6to semestre de la Licenciatura en Enseñanza y Aprendizaje de la Formación Ética y Ciudadana en Educación Secundaria, debido a que no se logró fomentar la participación activa de los alumnos durante esas intervenciones. Por lo que el objetivo fue diseñar estrategias didácticas para fomentar la participación activa de los alumnos de educación secundaria en la Escuela Secundaria E.S.T.I.C. “José Ma. Morelos y Pavón” No. 0055 durante las prácticas profesionales del ciclo escolar 2021 – 2022, utilizando la metodología de la investigación-acción como proceso de introspección sobre la práctica docente que permite mejoras progresivas a través de la acción, considerando al juego como una estrategia didáctica pertinente para el logro de los objetivos planteados.

Introducción

El presente informe de prácticas profesionales redacta el plan de acción realizado en la E.S.T.I.C. No. 0055 “José Ma. Morelos y Pavón” ubicada en la localidad de San Andrés, Chiautla, Estado de México, en el grupo de 2ºD. La finalidad del trabajo fue el mejorar la intervención docente dando solución a una problemática encontrada durante el trayecto formativo de prácticas profesionales que establece la Licenciatura en Enseñanza y Aprendizaje de la Formación Ética y Ciudadana.

El plan de acción consistió en el diseño de estrategias didácticas que contribuyeran a fomentar la participación activa con los alumnos de educación secundaria, por lo que se implementaron diferentes juegos como una apertura a la participación activa, se pensó el ambiente de aprendizaje como motivador, inclusivo, reflexivo y divertido en el que los alumnos de educación secundaria formaran parte de su propio aprendizaje y que a su vez este fuera significativo, adquiriendo con su participación en el aula otras competencias que estarán presentes en su desarrollo como futuros ciudadanos como la reflexión y el pensamiento crítico, el juicio ético, la toma de decisiones, el diálogo, y la seguridad y confianza en si mismos para desempeñarse plenamente.

El fomentar la participación activa del estudiante fue realmente importante puesto que forma parte de una de las orientaciones didácticas que enmarca el plan y programa de estudios de la educación secundaria, además de que a través de ello se fortalece el trabajo colaborativo, la comunicación efectiva y la preparación para una vida social.

El trabajo se encuentra conformado por el diagnóstico e identificación del problema de prácticas; en este apartado se redacta la experiencia del trayecto de práctica profesional del 3er al 6to semestre como forma de introspección sobre la intervención y como se hace notar el problema. La revisión documental; donde se establece el sustento teórico que fundamenta la intervención docente y el plan de acción. El contexto comunitario, escolar y áulico de la institución donde se desarrolla el plan de acción, el perfil docente; que da cuenta del perfil de egreso y las competencias docentes que la estudiante normalita ha de demostrar en sus intervenciones, la propuesta de intervención; donde se describe el propósito, justificación y diseño de las estrategias didácticas, el desarrollo reflexivo; que detalla lo ocurrido durante la propuesta de intervención, la evaluación de la propuesta; finalmente las conclusiones; puntualizando en los alcances de la propuesta.

Plan de Acción

Diagnóstico del Problema de Prácticas

El proceso de diagnóstico es una fase fundamental para identificar el problema de prácticas, describir como han sido las condiciones y situaciones que han tenido cabida o han influido en el resultado de las prácticas profesionales de una forma específica.

Es necesario considerar que la práctica docente involucra un cumulo de conocimientos, experiencias y acciones que se desarrollan cotidianamente en distintas circunstancias y contextos siguiendo una coherencia social, histórica e institucional apropiándose de una relevancia trascendente para la sociedad como para el propio maestro (Mejía Serafín et al.,2008).

Vale la pena mencionar que mi formación docente fue gracias a la educación impartida en la Escuela Normal de Texcoco, donde tuve la dicha de construirme como docente, donde se me dio la oportunidad de aprender gradualmente y desarrollar competencias genéricas, profesionales y disciplinares, llevando de la mano la teoría con la práctica.

Bajo la estrategia de fortalecer y transformar a las Escuelas Normales, la Secretaría de Educación Pública, a través de la Dirección General de Educación Superior para el Magisterio (DGESuM), revela los Planes de Estudio 2018 para la formación inicial de los futuros profesores en Educación Básica, basándose en el desarrollo de competencias y una metodología centrada en el aprendizaje. (DGESuM, 2018). Cabe señalar que, al ingresar a la Escuela Normal en el año 2018, fui parte de este gran cambio en la consigna de transformar la educación normal y fortalecer la formación docente.

Al respecto de la dimensión psicopedagógica del plan de estudios (2018), se menciona que:

Para atender los fines y propósitos de la educación normal y las necesidades básicas de aprendizaje de sus estudiantes, el diseño curricular retoma los enfoques didáctico-pedagógicos actuales que se vinculan estrechamente con los contenidos y desarrollo de las áreas de conocimiento para que el futuro docente se apropie de: métodos de enseñanza, estrategias didácticas, formas de evaluación, tecnologías de la información y la comunicación y de la capacidad para crear ambientes de aprendizaje que respondan a las finalidades y propósitos de la educación obligatoria y a las

necesidades de aprendizaje de los alumnos; así como al contexto social y su diversidad. (p. 4).

Lo anterior indica que la formación inicial de los docentes es fundamental para atender los retos educativos actuales, por lo que deben adquirir las competencias necesarias para hacer frente de su labor educativa.

La Licenciatura en Enseñanza y Aprendizaje de la Formación Ética y Ciudadana en Educación Secundaria rige el proceso de formación docente de los estudiantes normalistas en esta área, bajo su malla curricular se establecen cuatro trayectos formativos; Bases teórico-metodológicas para la enseñanza, formación para la enseñanza y el aprendizaje, práctica profesional y cursos optativos mismos que contribuyen a la formación profesional de los estudiantes.

El trayecto formativo de práctica profesional de esta licenciatura de acuerdo al Plan de Estudios (2018), “Tiene la finalidad de desarrollar y fortalecer el desempeño profesional de los futuros docentes a través de acercamientos graduales y secuenciales en la práctica docente en los distintos niveles educativos para los que se forman” (p. 23).

En este sentido se hace énfasis en la importancia de las prácticas profesionales que se llevan a cabo en las escuelas secundarias de distintos contextos, cabe mencionar que las prácticas profesionales se refieren al acercamiento de los estudiantes normalistas con las escuelas de educación secundaria en las que se fortalecen y desarrollan las competencias profesionales.

A propósito de la formación inicial docente, es importante mencionar que la investigación- acción juega un papel fundamental en el que se permite reflexionar críticamente sobre la propia práctica docente con el fin de analizar problemas encontrados y buscar mejoras accionando por un cambio.

Reflexionando que la docencia conlleva múltiples retos de diferente índole es necesario un compromiso ético y profesional con la labor a desempeñar, considero el gusto, interés y motivación personal como profesional para contribuir a través del papel docente a la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje, siendo imprescindible el repensar mi práctica docente actual realizando un análisis crítico – reflexivo de mis intervenciones como docente en formación a lo largo del trayecto formativo de la práctica profesional, teniendo conciencia de las fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas con la finalidad de

revalorizar y reconstruir así la intención de mi práctica, siguiendo la metodología de la investigación – acción como una forma de introducir mejoras progresivas.

Ahora bien, recogiendo lo más importante se aborda como se ha identificado el problema de prácticas, porque es un problema y porque es necesario que se busquen mejoras progresivas, así como de la situación deseable de mi práctica docente.

En este sentido, comenzaré realizando una descripción de mis experiencias en las diferentes prácticas que conforman mi formación docente contextualizando situaciones de importancia que revelan el problema de prácticas.

Primera Jornada de Prácticas Profesionales, Tercer Semestre (Práctica Docente en el Aula)

Durante el tercer semestre de la licenciatura se aborda el curso “Práctica docente en el aula”, el cual plantea el acercamiento a las prácticas profesionales en las escuelas secundarias, las cuales fueron distribuidas de la siguiente manera:

1. Jornada de prácticas de observación y recuperación de contenidos del 7 al 9 de octubre del 2019,
2. Jornada de prácticas de conducción del 4 al 8 de noviembre del 2019,
3. Jornada de prácticas de observación del 20 al 22 de noviembre del 2019 y
4. Jornada de prácticas de conducción del 9 al 13 de diciembre del 2019.

La escuela de prácticas profesionales asignada fue la Escuela Secundaria Técnica N° 120 “Capitán De Fragata Pedro Sainz De Baranda y Borreyro”, la cual se encuentra ubicada en San Vicente Chicoloapan, un contexto urbano.

Sin duda esta institución educativa marco la pauta de mi formación inicial al ser la escuela asignada para las prácticas profesionales donde tuvieron cabida mis primeras intervenciones docentes.

Tuve la oportunidad de trabajar con el grupo de 3° B, el cual estaba conformado por 49 alumnos, 25 mujeres y 24 hombres. A través de la observación, la observación participante, la aplicación de test, entrevistas y guiones me pude percatar que era un grupo el cual cumplía con las actividades solicitadas, se encontraba motivado por su curiosidad, y solían ser participativos en las clases de su mayor interés al ser éstas más dinámicas, por tal motivo busque considerar esos aspectos en mi primera práctica docente tomando en cuenta

además el estilo de aprendizaje kinestésico, el de predominio en esa aula, me apegue a actividades acordes al mismo y busque la participación activa en todo momento por parte del grupo, cabe mencionar que una de las ventajas fue que las sesiones eran seguidas, un total de 120 minutos. Los resultados obtenidos de esta primera práctica fueron los planteados, aunado al uso de las estrategias didácticas planteadas en la secuencia didáctica (Anexo 1).

En el primer anexo se encuentran planteadas diversas estrategias como un *cubo preguntón*¹ con el cual se retomaron los aprendizajes previos de los alumnos, mediante un cartel se desarrolló el tema, como estrategia de aprendizaje se realizó un mapa mental y la redacción de un ejemplo real sobre el tema de una ciudadanía responsable el cual se compartió mediante la participación de diferentes alumnos frente al grupo, del mismo modo se produjo un *juego de roles*² con la finalidad de comprender el tema visto en situaciones reales de la vida cotidiana. La clase fue desarrollada de acuerdo a lo planeado y la dinámica y participación de la clase fue fructífera puesto que hubo una retroalimentación y aporte por parte de todos.

De esta primera experiencia se rescata la importancia de conocer al grupo con el cual se buscará el logro de los aprendizajes esperados para cada uno de los contenidos científicos.

Segunda Jornada de Prácticas Profesionales, Tercer Semestre (Práctica Docente en el Aula)

Continuando con la experiencia de la práctica docente en la Escuela Secundaria Técnica N° 120 “Capitán De Fragata Pedro Sainz De Baranda y Borreyro” en el mes de diciembre de 2019, con el grupo de 3° B, se resalta que al ser el mismo grupo se dio por hecho que la participación de los alumnos iba a ser tal y como se dio en la primera jornada de prácticas, sin embargo, los alcances de la clase fueron distintos.

Las actividades planteadas en la secuencia didáctica (Anexo 2) fueron tantas que no hubo espacio para dar pauta a la participación de los alumnos, se consideró la realización de un cuadro sinóptico sobre la globalización, un dibujo sobre los procesos globales, un cuadro

¹El "Cubo Preguntón", consiste en un cubo tipo dado, con seis lados en donde se colocan diferentes preguntas, las cuales ayudaran al niño a pensar, reflexionar, socializar, pero sobre todo divertirse por medio de actividades benéficas para su desarrollo cognitivo, físico y moral.

² El juego de roles es una estrategia que permite que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional (Martín, 1992). Es una forma de “llevar la realidad al aula”.

comparativo sobre las consecuencias positivas y negativas de la globalización en el ámbito político, económico, social y cultural, y para el cierre de la secuencia compartir su opinión final sobre el tema de la globalización.

El no contar con una estrategia didáctica establecida para propiciar la participación dio como resultado que únicamente se realizaran las actividades, sin considerar la participación e involucramiento por parte de los estudiantes, no hubo tiempo para el proceso de evaluación y al no conocer la opinión final del alumnos sobre el tema de la globalización que estaba planteada como una actividad de cierre, no se logró determinar si el aprendizaje fue significativo aunado a que las actividades a desarrollar fueron entregadas por una pequeña cantidad de alumnos y algunas actividades se entregaron de manera incompleta.

La sesión de clase se desarrollo bajo un ambiente pesado, tedioso, muy poco dinámico, sin pauta al pensamiento y reflexión por parte de los estudiantes, por ende, la tensión de la clase me hizo reflexionar que necesitaba cambiar algunas de mis estrategias para que mi clase fuese mejor y pudiera ayudar a mis alumnos al logro de los aprendizajes y competencias.

Fue en ese momento que identifique el problema, que en un principio no lo fue, pero que para el segundo momento de intervención se convirtió en uno, en el cual no se logró fomentar la participación ni el alcance de los aprendizajes esperados.

Al finalizar dicha jornada de prácticas se realizó un cuadro de docencia reflexiva, el cual hacía hincapié a las competencias genéricas, profesionales y disciplinares que marca el curso práctica docente en el aula con la finalidad de identificar las fortalezas, debilidades y áreas de oportunidad de lo vivido en el aula durante esas jornadas de prácticas.

De dicho cuadro de docencia reflexiva se resaltan las siguientes competencias:

- Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación de manera critica,
- Utiliza los elementos teórico-metodológicos de la investigación como parte de su investigación permanente en la formación ética y ciudadana,
- Propone situaciones de aprendizaje de la formación ética y ciudadana, considerando los enfoques del plan y programas vigentes; así como los diversos contextos de los estudiantes,
- Utiliza información del contexto en el diseño y desarrollo de ambientes de aprendizaje incluyentes y

- Promueve relaciones interpersonales que favorezcan convivencias interculturales.

Bajo las competencias mencionadas se enmarco como área de oportunidad, la búsqueda y mejora de estrategias didácticas, hacer uso de las tecnologías de la información y la comunicación en el aula, desarrollar actividades involucrando la participación de los alumnos, buscar e implementar estrategias para el trabajo en equipo y proponer actividades de integración encaminadas a la formación ética y ciudadana.

En ese momento inicia mi compromiso por mejorar en la práctica enfocándome en la implementación de estrategias didácticas para el fomento de la participación de los alumnos como parte importante del desarrollo integral de su persona en su etapa formativa durante la educación secundaria.

Tercera Jornada de Prácticas Profesionales, Cuarto Semestre (Estrategias de Trabajo Docente)

Ahora bien, antes de introducir formalmente mi experiencia de práctica profesional del cuarto semestre es indispensable mencionar a uno de los sucesos históricos que ha cambiado completamente la vida en todos los ámbitos; políticos, culturales, sociales, económicos, de salud y por su puesto en el ámbito educativo de México y del mundo, puesto que la situación y experiencia es completamente diferente a partir de este suceso y por supuesto fue un factor determinante en mi práctica docente.

Me refiero a la aparición del virus llamado SARS-CoV-2³ que provoca la enfermedad del COVID- 19, esta surge por primera vez en Wuhan, China, el 31 de diciembre de 2019, pero se dio a conocer la noticia en enero de 2020, se extendió por el mundo y fue declarada pandemia global por la Organización Mundial de la Salud.

Dicha enfermedad como he mencionado, trajo consigo cambios significativos en todos los ámbitos de la vida, puesto que se tuvieron que tomar diversas medidas de prevención tales como el uso obligatorio de cubrebocas, lavado constante de manos, uso de gel antibacterial, distanciamiento de 2.5 metros entre las personas, además de que cerraron todos los espacios públicos de convivencia, museos, cines, parques, etc., y se perdieron muchos empleos, algunos oficios y profesiones se trasladaron a la realización de sus labores

³ El virus SARS-COV2 apareció en China en diciembre de 2019 y provoca una enfermedad llamada COVID-19, que se extendió por el mundo y fue declarada pandemia global por la Organización Mundial de la Salud.

desde casa, como lo fue el caso de los docentes puesto que se cerraron las escuelas públicas y privadas en México a partir de finales del mes de marzo del año 2020.

Cuando las escuelas de todos los niveles educativos cerraron sus puertas ante la pandemia mundial, cambió completamente la enseñanza y el paradigma educativo, pasando de una modalidad presencial a una modalidad completamente virtual, donde tuvo presencia el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

Bajo mi experiencia puedo decir que el hogar se convirtió en un espacio áulico, de trabajo y de socialización, se tuvieron que enfrentar nuevos retos, como la desigualdad de oportunidades, las brechas digitales, un desconocimiento de los recursos tecnológicos y de las plataformas con las que se podía trabajar.

Siendo parte de estos cambios drásticos, pude observar que la educación en México bajo la modalidad virtual se vivió bajo diferentes perspectivas, por un lado, se encontraban las escuelas que retomaron sus clases por plataformas que ofrecían videollamadas como Google Meet, Zoom, Skype, Microsoft Teams, algunas otras escuelas optaron por utilizar las redes sociales como Facebook y WhatsApp y algunas instituciones optaban por plataformas como Google Classroom esto aunado a que en el caso específico de la educación básica se desarrolló un programa de televisión abierta llamado “Aprende en casa”, el cual es una estrategia e iniciativa desarrollada por el Gobierno de México en abril de 2020 como medida alterna para continuar con el ciclo escolar ante la pandemia mundial.

Por otro lado, la incertidumbre y ambigüedad vivida me hizo darme cuenta que algunos de los docentes tenían dificultades para el uso de las TIC al igual que muchos padres de familia e inclusive los mismos alumnos. La enfermedad cobro muchas vidas, el encierro y la pérdida de empleo causaron mucha tristeza, estrés, ansiedad, y mucha preocupación, al menos en mi contexto cercano.

Mi experiencia docente fue permeada bajo el contexto descrito anteriormente, puesto que no pude asistir a ninguna escuela secundaria, trabajando el curso únicamente de forma teórica, realizando las planeaciones de clase y realizando una intervención de una secuencia didáctica sin la presencia de un grupo, esta situación impidió que obtuviera mejoras al no existir una intervención práctica en las escuelas secundarias.

Cuarta Jornada de Prácticas Profesionales, Quinto Semestre (Innovación para la Docencia)

Por otro lado, la situación del contexto ante la pandemia mundial del virus no cambió para el quinto semestre por lo que la estrategia fue trabajar una clase inversa con los mismos compañeros de clase, sin embargo, la interacción resulta ser diferente al estar frente a docentes en formación que, con alumnos de educación secundaria, siendo que se encuentran en distintas etapas de desarrollo.

Si bien mi experiencia bajo este contexto y bajo esta modalidad a distancia a la que aún nos estábamos adaptando no fue óptima para el desarrollo de las prácticas profesionales, fue un momento en el que se tuvo la oportunidad de replantear nuestra práctica y aunque de forma teórica, se pensaron nuevos escenarios y nuevas posibilidades para mis futuras intervenciones, considerando las posibilidades de innovar en el aula, de implementar las TIC, y de cómo atender los problemas causados por una brecha digital que incluso me afectaba a mí personalmente al no contar con el equipo y red idóneos para una conexión estable a una sesión de clase. La situación me orilló a repensar que la educación debe ser cambiante puesto que el contexto social avanza y todo lo que ocurra afecta directamente a la misma, por ende, este debe de adaptarse constantemente.

Es de rescatar que como docentes debemos estar preparados y en constante actualización, identificar los problemas que aquejan en nuestra práctica, atenderlos y buscar mejorar en relación a ello. Otro de los aspectos positivos que rescato es el hecho de haber fortalecido mis competencias en relación a la competencia profesional que marca el curso de innovación para la práctica de acuerdo al plan de estudios (2018):

Utiliza las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC), y Tecnologías del Empoderamiento y la Participación (TEP) como herramientas de construcción para favorecer la significatividad de los procesos de enseñanza y aprendizaje. (p.12)

Puesto que se trabajaron y conocieron diferentes plataformas, recursos, y estrategias que resultan ser mejores para atender una modalidad a distancia.

Quinta Jornada de Prácticas Profesionales, Sexto Semestre (Proyectos de Intervención Docente)

El sexto semestre fue una apertura al contexto educativo de secundaria trabajado en una modalidad virtual, fue una experiencia enriquecedora pero al mismo tiempo fue un reto, puesto que dependiendo el contexto de cada escuela se adaptó un estilo de trabajo, en el caso de la secundaria destinada para realizar las prácticas de conducción, se tuvo la oportunidad de trabajar mediante retroalimentaciones de lo visto en la alternativa educativa “Aprende en casa”⁴, desarrollado por la Secretaría de Educación Pública. Su propuesta atiende al nivel de educación inicial, preescolar, primaria y secundaria.

En el caso de secundaria está a orientado a estudiantes de 12 a 16 años de edad que están en el nivel Secundaria y Telesecundaria. El nivel se centra en cada grado específico (cada grado tiene su propio programa). Y los temas son acordes al libro de texto gratuito de cada grado.

Al respecto del curso proyectos de intervención docente es de mencionar que no pudo ser trabajado tal y como lo enmarca el plan y programa de estudios 2018 debido a que la situación contextual impedía trabajar como se había trabajado con anterioridad a la pandemia, por lo que no se pudo desarrollar un proyecto en la escuela secundaria asignada, teniendo que adaptarnos a lo establecido por la SEP y por lo estipulado por la escuela donde se efectuaron las prácticas profesionales de ese semestre.

Las jornadas de práctica profesional se llevaron a cabo en la E.S.T.I.C No. 0041 “Tierra y Libertad” durante el periodo del 24 de mayo hasta el día 11 de junio del 2021, la propuesta a trabajar era mediante una secuencia didáctica, lo cual en un primer momento se pudo trabajar de forma normal, sin embargo, la escuela de prácticas solicito cambiar ese plan de trabajo por un formato establecido atendiendo a lo propuesto por el programa de Aprende en casa y que resultará más sencillo de entender por los alumnos de la escuela secundaria, razón por la cual no se pudo trabajar de forma continua con lo propuesto inicialmente.

Se trabajó con estudiantes de primer grado de secundaria conformado por una unión de los grupos C-D-E. Lo anterior debido a que pocos alumnos tenían la posibilidad de conectarse a las sesiones virtuales, por lo que la planeación se realizó de forma distinta, una

⁴ Aprende en casa es un programa de televisión mexicano producido por la Secretaría de Educación Pública (SEP), como iniciativa del Gobierno de México para mantener las clases durante la pandemia de COVID-19.

destinada a la sesión virtual y otra destinada para aquellos alumnos que tomaban la clase de forma asincrónica.

Debido a que las sesión de clase sería de forma virtual por medio de la plataforma zoom⁵, se planteó dentro de la secuencia didáctica el uso de una presentación como recurso didáctico de apoyo y una ruleta del conocimiento presentada de forma digital, las estrategias de enseñanza y de aprendizaje utilizadas corresponden a la formulación de preguntas literales, una enseñanza expositiva y un mapa cognitivo por lo que en esta ocasión en la secuencia didáctica si se tomó en cuenta la participación dinámica durante la clase, pero por fallas técnicas personales no se pudo hacer uso de las estrategias pensadas para la clase.

Cabe mencionar que, aunque se planteó la participación como un elemento importante sigue siendo necesario implementar una ruta de mejora en relación a ese aspecto para la mejora continua de mi propia práctica, puesto que la participación se dio gracias a la motivación intrínseca de algunos estudiantes y no por el ambiente generado como parte de mi labor docente.

Se realizó un ejercicio de reflexión por medio del ciclo reflexivo de Smith ⁶ el cual se encuentra conformado por cuatro etapas; la descripción, la inspiración, la confrontación y la reformulación, es durante este proceso que se vuelve a denotar la búsqueda de mejores espacios para la participación activa en clase, puesto que las estrategias empleadas lograron que fueran pocos los alumnos que participaran de forma activa durante la sesión virtual, haciendo énfasis en que las participaciones suelen ser de los alumnos que por determinadas características participan con frecuencia.

Por tanto, al no lograr los objetivos deseados a lo largo de las sesiones de conducción durante mi formación inicial como docente y logrando identificar la problemática de no fomentar y propiciar los ambientes de aprendizaje para la participación activa en el aula, considero trabajar esta problemática a través del diseño de estrategias didácticas para el fomento de la participación.

Ahora bien, comprendiendo que el problema encontrado en mi práctica docente es el generar espacios de poca participación con los alumnos de educación secundaria, es

⁵ Es un programa de software de videochat desarrollado por Zoom Video Communications. El plan gratuito ofrece un servicio de video chat que permite hasta 100 participantes al mismo tiempo, con una restricción de tiempo de 40 minutos.

⁶ El ciclo de reflexión de Smith (1991), tiene su origen en la búsqueda de un sistema distinto de perfeccionamiento del profesorado.

importante que me comprometa en mejorar como docente, el primer paso fue el identificar el problema, lo consiguiente es buscar una solución al mismo, considero necesario transformar mi práctica buscando la mejora constante asumiendo mi compromiso personal y social que implica esta profesión, es de gran relevancia siendo creadora de los ambientes de aprendizaje, es primordial brindar acompañamiento a los alumnos, considerándolos como centro del proceso educativo.

El no favorecer un espacio para la participación es un problema porque la participación en el aula es fundamental para que el estudiante desarrolle competencias más allá del aula, las cuales tendrán presencia dentro de su vida cotidiana y como futuro ciudadano de una sociedad democrática, además dentro de la formación cívica y ética en educación secundaria se enmarca como una de las orientaciones didácticas favorecedora para la realización de trabajos colaborativos dentro del aula y la escuela.

Las causas del problema se originan en mis prácticas de conducción del tercer semestre en el segundo momento de intervención, el no fomentar la participación se debe a falta de diseño de una estrategia didáctica para contribuir a que el alumno logre un aprendizaje significativo, donde interactúe y sea participe de su propio aprendizaje aunado a las situaciones contextuales en las que se situó mi práctica docente, el problema se fue llevando a los semestres posteriores sin mejora alguna, pues lo planeado en las secuencias didácticas de dichos semestres no resulto de acuerdo a lo esperado.

De ahí que la intención siempre es valorizar y reflexionar sobre mis logros, pero aún más importante sobre mis debilidades en la práctica.

Por ende, la docencia implica transformaciones individuales y colectivas que busquen la mejora constante para atender y asumir los compromisos que se tienen a partir de que uno decide estudiar y ejercer esta noble profesión que sin duda va más allá del aula, pero que sin embargo es ahí donde todo comienza, donde todo surge, debido a que ese espacio es donde el docente funge como guía del proceso de enseñanza-aprendizaje y a partir de su intervención logra llevar de la mano de sus alumnos al alcance de las habilidades y competencias necesarias para su vida académica, profesional y en su futuro desenvolvimiento como ciudadano.

Por ese motivo es primordial que, al identificar un problema en mi práctica docente, investigue, desarrolle e implemente un plan de acción bajo la metodología de la investigación

acción que me permita transformar y mejorar mi práctica docente profesional.

Un docente se construye inicialmente a partir de su perspectiva personal y de sus aspiraciones, una de mis aspiraciones es ser un buen docente, esto implica así mismo un arduo compromiso personal y profesional, con la educación y con la sociedad, pero sobre todo un compromiso con los alumnos que tenga la fortuna de poder trabajar en conjunto en su formación, por lo tanto, esta oportunidad de mejorar mi práctica docente tiene un fuerte peso para que esto sea posible.

Puntualizando en las estrategias didácticas favorecedoras para la participación activa de los alumnos, de tal forma que con un conocimiento sólido se diseñen y sean de utilidad para mi desempeño como docente, estando presentes las competencias desarrolladas a lo largo de mi formación continua.

Identificación del Problema de Prácticas

A lo largo de mi experiencia durante las prácticas profesionales en las escuelas secundarias, me he podido percatar del gran peso que tienen las estrategias empleadas por el docente en el desempeño de los alumnos, debido a la motivación e interés que se genera gracias a su uso, propiciando un aprendizaje significativo.

Cabe resaltar que la problemática encontrada en mis prácticas profesionales es debido a no fomentar que mis alumnos participaran activamente en el aula, quedándose el proceso en la enseñanza y la transmisión de conocimientos y no en un proceso donde ambos actores: docente y alumnos sean partícipes de la enseñanza y el aprendizaje, busco de mis estudiantes el ser activos en las implicaciones del aula y en su aprendizaje significativo.

A propósito de ello, Sergio Tobón (como se citó en Jiménez y Robles, 2016) afirma que las estrategias didácticas son “un conjunto de acciones ordenadas para lograr un propósito, es decir el plan de acción docente que pone en marcha para lograr los aprendizajes” (p.108). Por lo que se vuelven indispensables en el quehacer de todo docente.

Por otro lado, la participación es definida por Flores (2015), como “un elemento que provocara mejoramiento de los aprendizajes de los alumnos y en la vinculación más armónica de los profesores y los estudiantes” (p.38), y esto es precisamente lo que pretendo mejorar en mi práctica como docente, motivar a mis alumnos a participar en el aula, que logren y hagan suyos los conocimientos y al mismo tiempo mejore el ambiente de aprendizaje.

Entonces, es necesario resaltar que una de las tareas del docente es crear un ambiente de aprendizaje donde se incluya a los alumnos, se les motive y se les involucre en su propio aprendizaje, por tanto, es de reiterar mi necesidad de diseñar estrategias didácticas que me permitan fomentar la participación con los alumnos de educación secundaria, para poder transformar esta problemática en una posible fortaleza que estará presente a lo largo de mi trayectoria como docente.

A raíz de la problemática descrita con anterioridad se generan las siguientes interrogantes: ¿Qué estrategias didácticas son adecuadas para fomentar la participación activa de los alumnos de educación secundaria?, y ¿De qué manera se puede innovar en la implementación de estas estrategias didácticas?

De modo que, en conjunto a las interrogantes, se plantean los siguientes objetivos:

Objetivo General

- Diseñar estrategias didácticas para fomentar la participación activa de los alumnos de educación secundaria en la Escuela Secundaria E.S.T.I.C. “José Ma. Morelos y Pavón” No. 0055 durante las prácticas profesionales del ciclo escolar 2021 – 2022.

Objetivos Específicos

- Plantear estrategias didácticas que fomenten la participación activa en educación secundaria dentro de la secuencia didáctica.
- Realizar intervenciones haciendo uso de las estrategias didácticas diseñadas para fomentar la participación activa de los alumnos de educación secundaria durante el ciclo escolar 2021 – 2022.

Hipótesis de Acción

Se planea que con el diseño de estrategias didácticas planeadas en la secuencia didáctica se logre fomentar en los estudiantes de educación secundaria una participación activa durante las sesiones de clase.

Revisión Documental

Realizar una revisión documental del problema a mejorar es esencial puesto que a partir de la información recabada se podrá dar sentido, sustento y orientación al plan de acción que permitirá la mejora de mi práctica docente.

Para comenzar es indispensable el entender que son las estrategias didácticas y cómo con ellas se puede fomentar la participación activa en el aula, pero para esto es necesario revisar los conceptos por separado, es decir; que es una estrategia y a que se refiere la didáctica, seguido de ello establecer que es la participación, cual es su importancia en el ámbito educativo y por supuesto que es la secuencia didáctica, pues a partir de la integración de los mismos se facilitará la comprensión y/o determinación que será necesaria para lograr los objetivos planteados del presente informe de prácticas.

De acuerdo con Chandler (como se citó en Contreras Sierra, Emigdio Rafael, 2013) “la palabra estrategia se entiende como la delimitación de objetivos y metas que pretenden ser logrados en un determinado lapso de tiempo a través del uso de recursos y toma de acciones necesarias para el cumplimiento de dichas metas” (p.11). Por ende, el planteamiento de estrategias resulta importante en cualquier ámbito en el que se desee alcanzar un fin.

En ese mismo tenor, Recio (2005) define a la estrategia como:

Una acción proyectiva, probabilística, lo que obliga a tener en cuenta cada uno de los detalles de su desarrollo para ir ajustando, rectificando, cada uno de sus eslabones, de manera que pueda llegar al fin deseado en la solución de un problema. (p.82)

Quedando claro entonces que una estrategia tiene como finalidad resolver una problemática a travez de una serie de acciones fijadas con precisión.

Por otro lado, en el ámbito educativo Moreneo (como se citó en Jael Flores et al., 2017), nos dice que las estrategias comparten características comunes que resultan fundamentales, de los cuales describe los siguientes:

- Protagonistas del proceso de enseñanza y aprendizaje (docente-alumnos),
- Los contenidos curriculares a enseñar,
- El ambiente de aprendizaje,
- Las ideas, intereses y aspiraciones del estudiante sobre su propio proceso de aprendizaje,
- El factor contextual,

- Los conocimientos previos,
- Proceso de evaluación.

De modo que una estrategia puede ser entendida como un plan de acciones diseñadas de forma eficiente con la finalidad de alcanzar un propósito o meta establecida.

Pasando al término didáctica, esta es definida por Medina Rivilla y Salvador Mata (2009):

Como una disciplina de naturaleza-pedagógica, orientada por las finalidades educativas y comprometida con el logro de la mejora de todos los seres humanos, mediante la comprensión y transformación permanente de los procesos socio-comunicativos, la adaptación y desarrollo apropiado del proceso de enseñanza-aprendizaje. (p.7)

De acuerdo con los autores anteriores la didáctica debe responder a diversas interrogantes que corresponden a:

- Para qué formar a los estudiantes y qué mejora profesional necesita el Profesorado,
- Quiénes son nuestros estudiantes y cómo aprenden,
- Qué hemos de enseñar y qué implica la actualización del saber y especialmente cómo realizar la tarea de enseñanza al desarrollar el sistema metodológico del docente y su interrelación con las restantes preguntas como un punto central del saber didáctico,
- La selección y el diseño de los medios formativos, que mejor se adecuen a la cultura a enseñar y al contexto de interculturalidad e interdisciplinaridad, valorando la calidad del proceso y de los resultados formativos.

Abonando a lo anterior Medina y Medina (como se citó en Casasola Rivera, 2020) nos dicen que la didáctica busca continuamente nuevos planteamientos que permitan actuar y enriquecer enfoques teóricos, modelos y prácticas educativas que mejoren la experiencia de aprendizaje en las aulas; así como, la satisfacción de estudiantes y docentes en la tarea escolar, y la adaptación y el desarrollo integral de las instituciones.

Por lo que podemos asumir a la didáctica como parte fundamental de la práctica educativa debido a que posibilita el logro de aprendizajes atendiendo de forma integral

mediante diversas estrategias situaciones generales o específicas del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Teniendo en cuenta los anteriores conceptos, toca el turno del concepto estrategias didácticas, puesto que es clave para este proceso de investigación, las cuales son entendidas como el medio que utiliza un docente y alumnos, para organizar de forma consciente diferentes acciones a fin de construir y lograr metas visualizadas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, considerando las necesidades de los protagonistas de manera significativa (Ronald Feo, 2010).

Se asume que las estrategias didácticas son realmente importantes en la labor docente al ofrecer múltiples posibilidades de mejorar la misma y debido a que estas enriquecen el proceso educativo, por ende, las estrategias utilizadas deben centrarse en los propósitos y aprendizajes que se quieren alcanzar.

Las estrategias a utilizar implican que el docente realice una selección considerando elegir las más adecuadas de acuerdo al contexto donde se desea aplicarlas, por lo que se requiere de una reflexión a nivel didáctico (Jael Flores et al., 2017).

Es así que el proceso comienza con la búsqueda, la selección y el rechazo de la inmensa cantidad de estrategias que puedan encontrarse ante determinada situación, tomando en cuenta únicamente aquellas que puedan influir de forma significativa en el proceso o meta educativa que se pretende alcanzar.

Sin duda uno de los fines es enriquecer los aprendizajes de los alumnos. De acuerdo con Amparo Jiménez y Francisco Robles (2016):

Las estrategias didácticas como elemento de reflexión para la propia actividad docente, ofrecen grandes posibilidades y expectativas de mejorar la práctica educativa. El docente para comunicar conocimientos utiliza estrategias encaminadas a promover la adquisición, elaboración y comprensión de los mismos. (p.109)

De modo que podemos entender concretamente a las estrategias didácticas como el conjunto de actividades, procedimientos, recursos, técnicas y herramientas las cuales le permiten al docente crear mejores ambientes de aprendizaje, mejorando así su desempeño.

Los docentes representan un papel fundamental en el proceso educativo relacionado directamente con las mejoras continuas en el aula, siendo estos los más próximos al proceso de enseñanza y aprendizaje (Fullan, 2007).

Actualmente vivimos en un mundo globalizado en donde absolutamente todo lleva implícito grandes cambios que determinan la vida en la que se desenvuelve todo individuo. Es necesario que los cambios e innovaciones también estén presentes en el ámbito educativo y una forma de hacerlo es a través de las estrategias didácticas que emplea el docente para el logro de los aprendizajes.

De acuerdo con diversos autores la educación a través de los años se ha buscado métodos que permitan crear un sistema que involucre los aspectos necesarios para lograr el resultado más adecuado en el proceso de enseñanza-aprendizaje y esto ocurre debido a las múltiples situaciones que se presentan dentro de un aula de clase, las cuales se pueden tornar en problema si no se aplican las alternativas más idóneas.

Es necesario que dentro de la práctica educativa se busque la forma de innovar y mantener la motivación y participación activa de los estudiantes.

Francisco Imbernón (como se citó en Jorge Salgado Anoni, 2016):

Afirma que “la innovación educativa es la actitud y el proceso de indagación de nuevas ideas, propuestas y aportaciones, efectuadas de manera colectiva, para la solución de situaciones problemáticas de la práctica, lo que comportará un cambio en los contextos y en la práctica institucional de la educación”.

El contribuir al logro de aprendizajes significativos es primordial, múltiples problemas pueden surgir de una falta de esta intención. Y de acuerdo con Díaz, las estrategias didácticas son procedimientos y recursos que utiliza el docente para promover aprendizajes significativos, facilitando intencionalmente un procesamiento del contenido nuevo de manera más profunda y consciente (Díaz, 1998).

Por ende, bajo el diseño de estrategias didácticas se plantea fomentar en el aula la participación de los alumnos de forma que les sea interesante, motivante y agradable.

Fomentar la participación activa de los alumnos en el aula es muy importante puesto que el ambiente de aprendizaje se vuelve enriquecedor, el estudiante se involucra con su aprendizaje, mejora la convivencia del aula, se favorecen los aprendizajes y competencias.

Se entiende a la participación del alumnado como la acción de emitir un juicio propio, apropiarse de los aprendizajes, comentar experiencias, relacionar los contenidos con su vida cotidiana, involucrarse de forma activa en la clase.

Para Flores (2015), “la participación es un elemento que provocara mejoramiento de los aprendizajes de los alumnos y en la vinculación más armónica de los profesores y los estudiantes” (p.38).

La participación es un elemento que debe estar implícito dentro del ámbito escolar, ya que permite que el alumnado sea protagonista de su propio aprendizaje, favorece su capacidad de dialogo y reflexión, además del desarrollo de competencias comunicativas que le permiten desenvolverse en un mundo globalizado. La participación en el espacio áulico es pertinente para fomentar el aprendizaje activo y reflexivo por parte de los estudiantes.

Al respecto de ello se señala que “Cuando el alumnado participa adquiere competencias educativas claves para el desarrollo de una vida independiente en sociedad, como: las competencias de negociación, expresión, autoconocimiento, empatía, respeto, apreciación a la diversidad, trabajo en equipo, resolución de conflictos” (Ana Rodríguez, 2021, p.7).

De acuerdo con Gómez (como se citó en Flores, 2015):

La participación es un elemento clave para la formación de los educandos. No sólo porque hace que el alumno sea un sujeto activo, consciente y comprometido con la construcción de su conocimiento y de su persona, sino también porque ella favorece el desarrollo del pensamiento crítico y creativo, los sentimientos y una conducta personal y social acordes con valores altamente apreciados. (p.41)

Según Morell (Como se citó en Moliní Fernández y Sánchez-González, 2009): “Fomentar la participación activa de los estudiantes implica un incremento del trabajo del profesor” (p.4). En este sentido conlleva que el docente adecue sus estrategias con el fin de motivar a sus estudiantes.

Esto indica la necesidad del diseño y planteamiento de estrategias a implementar dentro de las aulas de clase intencionado el aprendizaje del alumnado de forma consciente y pensada con el fin de lograr los aprendizajes esperados.

La participación de los estudiantes en educación secundaria de acuerdo con Manuel Pérez Galván y Azucena de la Concepción Ochoa (2017):

El que los alumnos piensen la participación como la oportunidad para dar ideas y ayudar, permite incluirlos como protagonistas del proceso de enseñanza-aprendizaje,

compartiendo junto con los docentes la toma de decisiones en los asuntos que son de su interés. (P.17)

La participación implícita dentro del aula es fundamental sobre todo en la educación secundaria puesto que es una etapa formativa en la que el estudiantado adquiere competencias y habilidades como el dialogo, la empatía y la toma de decisiones mismas que son necesarias para desenvolverse e involucrarse como un ciudadano participe de las decisiones que competen a la sociedad.

Carmen Jurado resalta que la participación es una de las maneras en las que se contribuye a la mejora del sistema educativo debido a que no se puede desvalorizar la importancia que esta tiene, al no valorar las bondades de un espacio de participación se pierde la oportunidad de que el estudiantado viva sus propias experiencias participativas, obstaculizando la práctica de sus valores y el punto de apoyo para ejercer su futuro papel en la sociedad (Carmen Jurado, 2009).

De tal forma que la participación del alumnado necesita de la guía y orientación por parte del docente, pues es quien debe generar estos espacios de aprendizaje.

Ahora bien, es de comprender que este proceso debe estar implícito dentro de la planeación de clase puesto que debe ser un proceso consciente y pensado.

Que como expresan Tejeda Alonso & Eréndira María (2009):

La planeación didáctica es diseñar un plan de trabajo que contemple los elementos que intervendrán en el proceso de enseñanza-aprendizaje organizados de tal manera que faciliten el desarrollo de las estructuras cognoscitivas, la adquisición de habilidades y modificación de actitudes de los alumnos en el tiempo disponible para un curso dentro de un plan de estudios. (p.1)

Una de las formas por la cual he diseñado mis sesiones de clase a lo largo del trayecto formativo de prácticas profesionales es por medio de la secuencia didáctica, pues en ella se engloban los elementos necesarios y primordiales para orientar de forma clara y organizada los momentos de la intervención docente, se considera importante su valoración puesto que en ella se organizará la ruta de intervención de la propuesta del presente informe.

Laura Frade (2009) refiere que la secuencia didáctica “Es la serie de actividades que, articuladas entre sí en una situación didáctica, desarrollan la competencia del estudiante. Se caracterizan porque tienen un principio y un fin, son antecedentes con consecuentes” (p.11).

La elaboración de una secuencia didáctica es una tarea importante para organizar situaciones de aprendizaje que se desarrollarán en el trabajo de los estudiantes. El debate que se realiza en su elaboración es la responsabilidad de proponer actividades las cuales permitan generar y establecer un clima de aprendizaje apropiado para el desarrollo de actitudes, valores y competencias en el alumno como la posibilidad de potencializar la participación activa durante la sesión de clase.

La secuencia didáctica es el resultado de establecer una serie de actividades de aprendizaje que tengan un orden interno entre sí, con ello se parte de la intención docente de recuperar aquellas nociones previas que tienen los estudiantes sobre un hecho, vincularlo a situaciones problemáticas y de contextos reales con el fin de que la información que a la que va acceder el estudiante en el desarrollo de la secuencia sea significativa, esto es tenga sentido y pueda abrir un proceso de aprendizaje, la secuencia demanda que el estudiante realice cosas, no ejercicios rutinarios o monótonos, sino acciones que vinculen sus conocimientos y experiencias previas, con algún interrogante que provenga de lo real y con información sobre un objeto de conocimiento. (Ángel Díaz Barriga, 2013, pp. 19-20)

Finalmente cabe señalar los elementos que integran una secuencia didáctica, que tal como lo plantea el Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (2018):

Al configurar una secuencia didáctica, se vuelve necesario pensar en los elementos que la integran y la componen; el tiempo, los objetivos, la evaluación, entre otros.

- Tiempo. Se vuelve necesario pensar en la duración de la secuencia, en relación con la duración del ciclo lectivo y considerando la cantidad de clases previstas para el tratamiento de los contenidos seleccionados.
- Contenidos por abordar. La selección de los contenidos que se tratarán durante la secuencia de clases y la intencionalidad de aprendizaje de esos contenidos son centrales para establecer el recorte de los mismos, el contexto, así como los objetivos y las competencias de aprendizaje. Resulta imprescindible definir el qué: asignarle un enfoque al tema, definir y organizar, jerarquizar informaciones, conceptos, principios, habilidades específicas, habilidades generales de

pensamiento, actitudes, etcétera.

- **Objetivos.** Los docentes estructuran la secuencia didáctica, estableciendo las habilidades y competencias de aprendizaje esperadas para los estudiantes.
- **Momentos de la secuencia (inicio, desarrollo y cierre).** Es decir, definir y organizar el cómo, la estrategia general, las actividades de los docentes y de los estudiantes, los modos de intervención de los docentes, qué espacios y modalidades de intervención tendrán los estudiantes y la organización del espacio, las actividades y los recursos. También es necesario proponer actividades que cuenten con un orden secuenciado interno.
- **Actividades de la secuencia.** Son significativas aquellas que motivan al estudiante, que provocan el deseo de ponerse en movimiento y otorgan sentido a lo que aprende. A su vez, en toda propuesta de enseñanza se vuelve relevante el diseño de consignas que correspondan a las actividades propuestas, que fomenten el diálogo y los espacios de preguntas en la clase para favorecer la comprensión.
- **Evaluación.** Es necesario pensar en una propuesta de evaluación de la secuencia, así como en los instrumentos por utilizar, que deben ser acordes a los aspectos a evaluar y a los criterios de evaluación establecidos.
- **Evidencias de aprendizaje.** Incorporar instancias de retroalimentación que sean significativas y permitan garantizar y mejorar los aprendizajes, así como ajustar decisiones en torno a la enseñanza.
- **Recursos y bibliografía.** Es importante incorporar los recursos que se proponen utilizar a lo largo de la secuencia: los gráficos, videos, libros, materiales didácticos, videojuegos, guías de lectura, guías de ejercicios, fotografías, actividades en la plataforma, etcétera. (pp.10-11)

Por lo que como docente he de articular los elementos y momentos de la secuencia didáctica con el fin de orientar mis sesiones de clase y contribuir de forma paulatina en la implementación en la mejora de mi práctica con el diseño de estrategias didácticas que me permitan fomentar la participación activa en el aula con mis alumnos.

Ahora bien, tras una revisión de estrategias didácticas, se contempla al juego como una oportunidad de fomentar la participación del alumnado puesto que es una estrategia que favorece la relación del aula, la motivación y despierta el interés del alumnado al ser una

forma atractiva de aprender.

Según Gutiérrez Ríos et al. (2015):

En los procesos formativos de la educación básica secundaria, el juego reproduce formas que envuelven al individuo y le permiten pensar, sentir y vivir, provocando la risa, el tacto, el olfato, el gusto, la interacción comunicativa, la inclusión del cuerpo y hasta de los sentimientos, todos ellos componentes fundamentales de esta etapa de la educación formal. (p. 117)

Y esto resulta muy importante dado que la asignatura de formación cívica y ética va más allá del aula, se conforma por contenidos implícitos en la vida cotidiana de los adolescentes y por ende hay que fomentar la participación, dar espacios para la reflexión de diferentes situaciones, mantener la interacción comunicativa que permitirá el compartir ideas, puntos de vista, contrastar opiniones, sentimientos y abrir un nuevo panorama vinculando los conocimientos previos con los nuevos, provocando así un aprendizaje significativo.

La propuesta de intervención busca que con las estrategias empleadas se fomente la participación activa de los estudiantes, el ambiente de aprendizaje se desarrolle en un espacio seguro, de confianza donde los alumnos estén involucrados con su aprendizaje y gradualmente desarrollen capacidades y competencias, las cuales les permitan desenvolverse plenamente en el aula así como en su vida cotidiana, por tal motivo es necesaria la motivación para la participación del alumnado, misma que se piensa lograr con el juego.

Antes del diseño de la estrategia didáctica es importante considerar el diagnóstico de la comunidad, de la institución escolar y áulico donde se pondrá en marcha el plan de acción.

Contexto Comunitario

El proceso de investigación-acción fue llevado a cabo en la Escuela Secundaria Técnica, Industrial y Comercial No.0055 “José María Morelos y Pavón” la cual se encuentra ubicada en el municipio de San Andrés, Chiautla.

La escuela no puede llegar a cumplir su misión educativa sin problematizar sobre el contexto social que la rodea, si bien ha de armonizar esta sociedad y, desde ella, seguir trabajando activamente para la mejora de la vida personal y comunitaria. (Delval, 2000)

Es de suma importancia conocer el entorno de la escuela, quienes, y que es lo que la rodea, de esa forma podremos identificar de manera más precisa la ubicación geográfica del lugar, aspectos históricos, demográficos, lugares que los estudiantes frecuentan para socializar, convivir, visitar, puntos de reunión, establecimientos comerciales, centros culturales, centros de salud, seguridad y comercio, servicios con los que cuenta la comunidad, parques, transportes e incluso parte de la cultura, religión que prevalece y tradiciones que existen en dicho entorno, entre otros.

Ya que todo lo que conforma el entorno y contexto del estudiante influye en su crecimiento personal, desempeño académico y formación como ciudadano.

El diagnóstico es una herramienta que para el docente resulta de mucha importancia, nos da un panorama más amplio del lugar, así como de los factores que influyen directa o indirectamente en la vida de los estudiantes que radican y estudian en determinado contexto.

Por otra parte, la realización de un diagnóstico comunitario nos permite hacer un análisis de las posibles problemáticas y factores de riesgo que existan alrededor de la institución y afecten el crecimiento, desarrollo, convivencia y calidad de vida de los estudiantes.

Por lo cual se presentan los datos más relevantes de la comunidad donde se encuentra ubicada la escuela de prácticas en la Tabla 1.

Tabla 1.

Contexto comunitario de la localidad San Andrés Chiautla, Estado de México.

CHIAUTLA	
Aspectos geográficos	
Localización	El municipio de Chiautla Geográficamente se encuentra entre las coordenadas 19°32'09" y 19°36'19" de latitud norte, y 98°51'40" y 98°54'38" longitud oeste del meridiano de Greenwich. Representa uno de los 125 municipios que integran al Estado de México, cuenta con una superficie territorial de 20.70 Km2.
Organización territorial y administrativa	El Bando Municipal de Chiautla 2019 establece en su artículo 16.- El Municipio de Chiautla, para su organización territorial y administrativa, está integrado por una Cabecera Municipal que es San Andrés Chiautla y por los siguientes pueblos; <ul style="list-style-type: none"> - Atenguillo - Chimalpa - Huitznahuac - Nonoalco - Ocopulco - San Juan - San Lucas Huitzilhuacán - San Sebastián - Tepetitlán - Tlaltecahuacán
Orografía	El municipio de Chiautla se ubica en la provincia del Eje Neovolcánico que cubre la mayor parte del territorio mexiquense en la porción norte y cuya característica predominante es la de estar constituida por rocas volcánicas cenozoicas, quedaran del Terciario y Cuaternario. También se localizan rocas sedimentarias, clásticas asociadas con piroclásticas.
Hidrografía	El municipio sólo cuenta con dos ríos que lo atraviesan: el río Papalotla que abarca varias poblaciones en su recorrido y el Jalapango que atraviesa la cabecera municipal y desemboca en el lago de Texcoco.
Clima	Cuenta un clima Templado subhúmedo con lluvias en verano, de menor humedad.
Flora	Dentro de la agricultura se tiene el maíz, frijol y cebada; otros cultivos importantes son el nopal y la tuna, así como el maguey que se utiliza para limitar parcelas.
Fauna	Entre los cerros y campos se encuentra el hogar de algunos animales como el zopilote, gavián, gorrión, calandria, chupamirto, tórtola, cacomixtle, zorrillo conejo, entre otros.
Aspectos históricos	
Fundación	Ocurrió en el siglo XII, por asentamientos toltecas-chichimecas; en la época prehispánica.

Monumentos	La parroquia de la cabecera municipal es de estructura barroca edificada en el siglo XVI, las capillas de las poblaciones datan de los siglos XVIII y XIX.
Aspectos demográficos	
Habitantes	Según datos arrojados por la Encuesta Intercensal 2015 el municipio registro un total de 29,159 habitantes y se encuentra conformada en su mayoría por personas mayores de 15 años, seguidas de las personas que tienen entre 5 y 14 años, y finalmente la población de 0 a 4 años, así mismo se observó que la población es en su mayoría mujeres, misma que es representada por el 51% y el 49% restante por hombres.
Población indígena	Cuenta con el 1.95% de población indígena (265 habitantes), el 0.79% de esa población está en el rango de más de 5 años, y solo el .004% no habla español.
Aspectos culturales	
Tradiciones	Para las festividades de todos los santos y fieles difuntos, se acostumbra colocar un altar en el lugar principal de las casas donde se ofrece a los difuntos la comida que más les gustaba, así como elaborar pan de muerto llamados conejos.
Música	Se suele escuchar bandas de viento, grupos de música tropical u orquestas con variados ritmos bailables. También se escucha toda la música nacional.
Aspectos sociales	
Áreas para la cultura y el arte	El municipio de Chiautla solo cuenta con una Casa de Cultura con denominación: Sor Juana Inés de la Cruz, y se localiza en Plaza de la Constitución sin número, San Andrés Chiautla, Estado de México.
Espacios para el deporte	Se encuentra con un grave rezago, puesto que se cuentan con pocas instalaciones deportivas, una de ellas ubicada en la cabecera municipal.
Centros turísticos	No cuenta con ningún centro turístico.

Nota. Datos tomados del Plan De Desarrollo Municipal 2019-2021 Chiautla (2019).

Contexto Escolar

La E.S.T.I.C No. 0055 “José María Morelos y Pavón” se encuentra ubicada en la Av. Del Trabajo 3, San Andrés Chiautla, dicha institución cuenta con dos turnos; matutino y vespertino, sin embargo la puesta en acción de la propuesta fue llevada a cabo en el turno matutino.

La escuela se encuentra conformada por 33 docentes, 6 orientadoras, un secretario escolar, una secretaria, 2 personas de intendencia, directora escolar, sociedad de padres de familia, 1 persona en la papelería, 5 personas en la tiendita escolar y un total de 503 alumnos. Dichos alumnos se encuentran distribuidos en 12 grupos, es decir, 4 grupos; A, B, C y D, en cada uno de los grados; primero, segundo y tercero.

El horario escolar de la institución durante el ciclo escolar 2021-2022 fue de 7:00 a.m a 1:40 p.m. con un receso de 10:20 a 10:40 a.m., cabe destacar que la salida se da con intervalos de 10 minutos, a la 1:20 p.m es la salida de primer grado, 1:30 p.m. segundo grado y 1:40 p.m. tercer grado.

La infraestructura de la que dispone la escuela es; 13 aulas, dirección escolar, biblioteca, taller de electricidad, taller de carpintería, cancha escolar, papelería, tiendita escolar, una explanada, áreas verdes, estacionamiento, un laboratorio y un área de cómputo. Dentro de la escuela también se encuentra el área de supervisión de la zona.

Derivado de la reintegración a clases presenciales la escuela optó por diversas medidas preventivas para evitar algún contagio por el virus del COVID-19, a la hora de la entrada se les solicita a todos los alumnos traer llenado el primer filtro desde su casa donde se indica que no presentan fiebre, dolor de cabeza, garganta o algún malestar que sea sospecha de contagio, posteriormente se tiene que pasar por un filtro sanitizante y por último se les aplica gel antibacterial.

Aunado a lo anterior fuera de cada salón de clases se cuenta con un gel antibacterial y un sanitizante casero que es utilizado cada vez que alguien sale o entra al aula, en todo momento se tienen abiertas las puertas y las ventanas con el fin de tener mayor circulación de aire dentro del aula y periódicamente (cada ciertos meses que considere adecuado la E.S.T.I.C No.0055) se realiza una sanitización general a todas las áreas de la escuela por parte de la sociedad de padres de familia con la finalidad de mantenerse como una escuela segura.

Cabe señalar que la reintegración fue de forma escalonada, es decir, una semana asistían la mitad de alumnos y la siguiente semana la otra mitad de alumnos, sumado a los alumnos que optaron por seguir de manera virtual, rondando de 1 a 5 alumnos por grupo que decidieron seguir permaneciendo en sus hogares.

Por ende, cada docente escogió de acuerdo a sus necesidades aulicas las estrategias de trabajo con cada uno de sus grupos.

Contexto Aúlico

El diagnóstico aúlico es el proceso por el cual se obtiene información pertinente para la elaboración de la secuencia didáctica de forma fundamentada contemplando las características específicas del grupo, los recursos y materiales con los que se cuenta, identificando las posibilidades y las limitaciones que se presenten con la finalidad de realizar una intervención docente de forma conciente. Se consideró la realización de dos test, uno de canales perceptivos y otro sobre las orientaciones didácticas que enmarca la asignatura de formación cívica y ética y un guión de observación para recabar información de lo que sucede en el aula de manera cotidiana.

Es muy interesante lo revelador que puede ser un test, pues gracias a los test creados por expertos podemos conocer el estilo de aprendizaje que predomina en una persona, y con base a investigaciones se sabe que existen diferentes tipos de inteligencias, por ello con la aplicación de estos test se buscó recabar información pertinente de acuerdo a la manera concreta por la cual aprende una persona, como percibe y como concibe la información de una manera más sencilla, con lo cual se pueden determinar las estrategias idóneas que como docentes podemos concebir y aplicar en el aula para un mayor alcance de competencias y un aprendizaje significativo de los contenidos en nuestros alumnos. Es imprescindible concebir una buena planeación de clase sin considerar que cada persona es diferente y que, dentro de un salón de clases, existe una gran diversidad, por tanto, cada uno aprenderá de manera distinta, y el considerarlo para determinar las estrategias didácticas resulta sumamente importante y beneficioso para los resultados deseados.

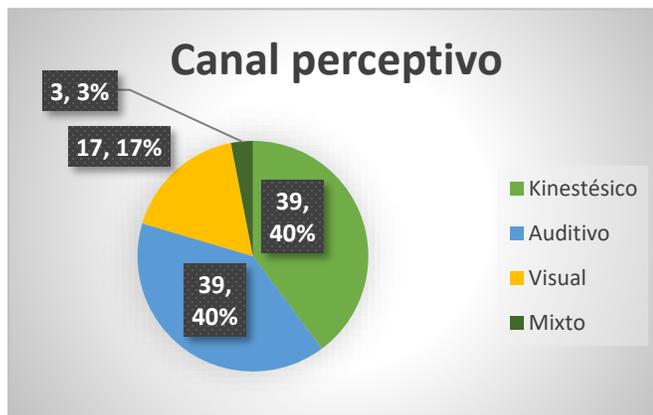
De acuerdo a lo observado se retoma lo siguiente: el grupo de 2ºD se encuentra conformado por un total de 40 alumnos, de los cuales 23 son hombres y 17 son mujeres. El grupo se subdivide en 2 partes, puesto que se asiste a la escuela una semana si y una semana no, por lo que una planeación se repite para ambos grupos abarcando dos semanas para culminar con un contenido. Las sesiones de clase son únicamente los días miércoles, dos sesiones de clase, de 9:30 a 10:20 a.m. y de 11:25 a 12:10 p.m., entonces nos encontramos con un ambiente diferente durante la primer sesión antes del receso y la segunda una hora después del receso, puesto que en la primer sesión el grupo se encuentra tranquilo, muy atento y concentrado, sin embargo la sesión después del receso aún cuando ya hubo una clase diferente antes, el grupo se encuentran más dispersos, por lo que es más difícil centrar su

atención en la clase, por ello se plantea el juego durante esa sesión. El resultado del test de canales perceptivos se puede observar en la figura 1.

Figura 1.

Canales perceptivos del grupo de 2ºD.

- Kinestésicos (11 alumnos)
- Visuales (11 alumnos)
- Auditivos (5 alumnos)
- Mixto (1 alumno)



Siendo que el predominio de aprendizaje se centra en el estilo Kinestésico - visual, cabe mencionar que no se pudo recuperar el diagnóstico de 12 alumnos debido a que no estaban presentes cuando se aplicó el test, por lo que los porcentajes son acorde a un total de 28 alumnos.

La prueba o “test” aplicado sirvió para reconocer el canal perceptual por el cual aprenden los alumnos.

El Modelo de programación neurolingüística (visual, auditivo y kinestésico) fue “planteado por Richard Bandler y John Grinder (1988), recibe también el nombre de VAK (en referencia a visual-auditivo-kinestésico)” (Juan Marambio et. al., 2019, p. 405).

De acuerdo al resultado del test enfocado a las orientaciones didácticas de la formación cívica y ética en educación secundaria se destaca que se tienen problemas para determinar una postura o criterio propio, además de que la mitad del grupo casi nunca suelen expresar sus opiniones o ideas.

El diagnóstico de los tres contextos descritos anteriormente son considerados para la elaboración de la planeación por secuencia didáctica de las sesiones de clase con el grupo de 2ºD así como para el diseño de las estrategias didácticas con las que se tiene el propósito de fomentar la participación activa con los alumnos.

Perfil Docente

Con respecto al perfil de egreso que designa la Licenciatura en Enseñanza y Aprendizaje de la Formación Ética y Ciudadana en Educación Secundaria es de destacar la importancia de haber recabado un cumulo de experiencias, conocimientos, valores, habilidades, actitudes y competencias afines a la profesión docente puesto que son la base de mi formación inicial y me permitieron desempeñarme profesionalmente en los diferentes centros escolares atendiendo de forma idónea los retos educativos que demandó el contexto.

De ahí mi decisión de optar por la realización del informe de prácticas profesionales como modalidad de titulación, puesto que mi compromiso por mejorar mi práctica docente y poniendo en acción mis habilidades, conocimientos, actitudes, valores y competencias es primordial y necesario para poder estar preparada y afrontar los retos de la educación, además de fungir arduamente como formadora de futuros ciudadanos.

Hacer frente a un problema identificado en mi práctica fue realmente necesario puesto que como docentes resulta imprescindible reflexionar y valorar los alcances de nuestro impacto como actor educativo y social clave de la sociedad que conformamos o bien la falta de ese impacto considerando que este en todo momento debe ser beneficioso y positivo.

Si bien el problema identificado en mi práctica no puede representar un problema para otros docentes, sin embargo, espero que este informe sea de ayuda para los futuros estudiantes de la Escuela Normal que tengan el interés genuino por la docencia y que puedan aprender a través de mi experiencia, recordando que el identificar una debilidad en la práctica por más mínima que sea es de gran importancia y esto no debe ser visto como una cosa negativa sino como una oportunidad de mantenerse en una mejora constante.

En suma, de lo expresado cabe mencionar que el perfil docente de la licenciatura antes mencionada está pensado en dimensiones del perfil, parámetros e indicadores para docentes y técnicos docentes pues de acuerdo con DGSuM (2018):

Las competencias se han organizado tomando como referencia las cinco dimensiones enunciadas en el documento PPI, que permiten precisar el nivel de alcance de acuerdo con el ámbito de desarrollo profesional y conducirán a la definición de un perfil específico para desempeñarse en la educación obligatoria. Por tanto, el nuevo docente contará con las competencias indispensables para su incorporación al servicio profesional.

Dimensiones:

- Un docente que conoce a sus alumnos, sabe cómo aprenden y lo que deben aprender.
- Un docente que organiza y evalúa el trabajo educativo, y realiza una intervención didáctica pertinente.
- Un docente que se reconoce como profesional que mejora continuamente para apoyar a los alumnos en su aprendizaje.
- Un docente que asume las responsabilidades legales y éticas inherentes a su profesión para el bienestar de los alumnos.
- Un docente que participa en el funcionamiento eficaz de la escuela y fomenta su vínculo con la comunidad para asegurar que todos los alumnos concluyan con éxito su escolaridad. (pp.17-18).

Por lo que se hace énfasis en la dimensión 2 “Un docente que organiza y evalúa el trabajo educativo, y realiza una intervención didáctica pertinente”, que como lo plantea la SEP (2018):

Para que el docente de educación secundaria desarrolle una práctica educativa que garantice aprendizajes de calidad, requiere de un conjunto de estrategias y recursos didácticos para el diseño y desarrollo de sus clases, de modo que resulten adecuados a los procesos de desarrollo y de aprendizaje de los alumnos, y a sus características e intereses, así como que propicien en ellos el interés por participar y aprender. Esta dimensión se relaciona con el saber y saber hacer del docente para planificar y organizar sus clases, evaluar los procesos educativos, desarrollar estrategias didácticas y formas de intervención para atender las necesidades educativas de los alumnos, así como para establecer ambientes que favorezcan en ellos actitudes positivas hacia el aprendizaje. (p.39)

Por lo tanto, fue indispensable que dentro de mi quehacer docente se atendieran estos parámetros, aplicando estrategias didácticas que propiciaron espacios de participación activa del aprendiz de educación secundaria.

Propuesta de Intervención

Propósito

Se tiene como propósito fomentar la participación activa de los alumnos de educación secundaria tras el diseño y aplicación de juegos como estrategia didáctica favorecedoras de mejores espacios, donde se brinde la oportunidad al estudiante de ser parte de su proceso de aprendizaje, donde desarrollen competencias de reflexión y diálogo, en el cual se sientan motivados con el ambiente de aprendizaje en el que se desarrollan los contenidos disciplinares de la asignatura de formación cívica y ética.

Justificación

“La cultura pedagógica, que prevalece en muchas de nuestras aulas, se centra fundamentalmente en la exposición de temas por parte del docente, la cual no motiva una participación activa del aprendiz” (SEP, 2017). Un docente es creador de ambientes de aprendizaje por lo que es necesario que motive la participación activa de mis estudiantes, es fundamental que se empleen estrategias que permitan poner al alumno como protagonista, encaminando su interés por la clase, interactuar de forma creativa y aprender movilizándolo los aprendizajes de una forma innovadora, puesto que además a partir de la participación, el aprendizaje se vuelve colectivo y enriquecedor.

Aunado a lo anterior, es importante considerar que el enfoque pedagógico de la Formación Cívica y Ética en educación básica, indica que la función del docente es esencial para promover aprendizajes, mediante el diseño de estrategias y la aplicación de situaciones didácticas que contribuyan a que los estudiantes analicen, reflexionen y contrasten puntos de vista sobre diversos contenidos. Además, dentro de las orientaciones didácticas del mismo se sugieren el diálogo y la participación de los estudiantes que implica el desarrollo de las capacidades para expresar con claridad las ideas propias, respetar opiniones, favorecer la comunicación efectiva y contribuir a la realización de trabajos colaborativos dentro del aula y escuela (SEP, 2017).

Por lo anterior y en relación a la problemática encontrada dentro de mi propia práctica docente es pertinente e indispensable el desarrollo de un plan de acción que me permita mejorar en mi quehacer docente diseñando las estrategias didácticas acordes para un ambiente de participación activa con mis estudiantes.

En este sentido se considera que una estrategia didáctica pertinente para la intervención es el juego, de acuerdo con María Contreras y Rocío Venturo (s.f.) indican que “el desarrollo del juego, como estrategia didáctica, permite que los alumnos puedan construir sus propios conocimientos a través de la experimentación, exploración, indagación e investigación, procesos claves para lograr en los alumnos un aprendizaje que sea realmente significativo” (p.3).

Para lograr lo anterior es importante considerar los elementos necesarios que comprenden el diseño de una estrategia didáctica y propiamente el diseño del juego.

Para la construcción de una estrategia didáctica es importante considerar diferentes criterios tales como:

- Materiales, herramientas y técnicas a utilizar
- Los contenidos disciplinares a desarrollar
- Intenciones didácticas, ¿Qué se quiere lograr?
- Contexto en donde será aplicada la estrategia
- Aprendizajes previos de los alumnos
- Objetivo e intención de aprendizaje
- Instrumentos de evaluación

Por lo que la estrategia didáctica es el conjunto de elementos que inician desde el momento en el que se piensa en: ¿Cómo desarrollar el contenido?, ¿Cómo desarrollamos las actividades?, ¿En qué orden las hacemos? y, ¿De qué manera se van a manifestar todas las herramientas, técnicas y materiales que van a lograr facilitar el aprendizaje? (Clases, ciencias y educación, 2020).

Por otro lado, el juego como estrategia didáctica requiere de acuerdo con David Palomo (2015) de una estructura que contemple:

- **Dinámicas:** comprende el enfoque general del juego considerando las limitantes, la narrativa (el hilo conductor del juego), la progresión, y la relación (los participantes).
- **Mecánica:** intuye desafíos, el factor suerte, la cooperación, la competitividad, la adquisición de recursos, los turnos y los estados ganadores (condiciones en las que se gana el juego).
- **Componentes:** percibe elementos como las metas u objetivos del juego, avatares,

insignias, colecciones, desbloqueo de contenido, regalos, niveles y bienes virtuales.

- **Experiencia:** divisa las respuestas emocionales que atan el desarrollo del juego, elementos como la fantasía, la narrativa, el desafío, el compañerismo, el descubrimiento, expresión y sensación.

De los 4 puntos estructurales enlistados anteriormente se debe hacer mención que el juego no necesariamente necesita contener todos los elementos que abarcan, sino que se deben seleccionar cuál de ellos son los más adecuados de acuerdo al tipo de juego que se quiere implementar.

En conjunto con lo anterior es preciso considerar:

- Objetivos del juego: definir la finalidad del juego,
- Comportamientos deseados: como se pretende que sea la interacción e implicación de los alumnos,
- Descripción de los jugadores: como se piensa que será el comportamiento de los jugadores,
- Desarrollo de los ciclos de actividad y progresión: desafíos y motivaciones,
- La diversión: el juego debe contribuir a que la actividad sea divertida,
- Las herramientas que se necesitan: todos los recursos a utilizar.

Finalmente, el juego necesita de una articulación de la teoría (motivación y comportamiento), el contenido teórico a abordar, la diversión y los elementos propios del diseño del juego.

Derivado de lo anterior, para el diseño del juego como estrategia didáctica se plantea la siguiente tabla como guía para la elaboración y sistematización de los juegos a implementar.

Tabla 2.

Guía para el diseño de estrategias didácticas “el juego”.

Nombre del juego:			
Contenido disciplinar			
Objetivos			
Comportamientos deseados			
Recursos			
Instrucciones del juego			
Dinámica	Mecánica	Componentes	Experiencia

Acciones Estratégicas y Cronograma de Actividades

- Búsqueda y revisión de diferentes estrategias didácticas.
- Selección de estrategia didáctica idónea para fomentar la participación en alumnos de educación secundaria.
- Diseño de estrategias didácticas que propicien espacios para la participación activa de los estudiantes en el aula.
- Implementar las estrategias didácticas diseñadas con los alumnos de educación secundaria.

Tabla 3.

Cronograma de actividades.

ACTIVIDAD	FECHA
- Asignación de escuelas de prácticas.	Septiembre 2021.
- Semana de observación, aplicación de instrumentos para la recuperación de diagnósticos y recuperación de contenidos.	18 al 29 de octubre de 2021.
- Semanas de práctica profesional y recuperación de contenidos	16 al 26 de noviembre de 2021.
- Semanas de práctica profesional y recuperación de contenidos	3 al 21 de enero de 2022.
- Semanas de práctica profesional	7 al 28 de febrero de 2022.
- Semanas de práctica profesional y aplicación de estrategias didácticas para la participación.	23 y 30 de marzo, 06 y 27 de abril de 2022.
- Semanas de práctica profesional y aplicación de estrategias didácticas para la participación.	04 y 11 de mayo de 2022.

Para las semanas de práctica profesional del 23 y 30 de marzo se diseñó la siguiente estrategia didáctica.

Tabla 4.

Estrategia didáctica “Aprendiendo a decidir”

Nombre del juego:				APRENDIENDO A DECIDIR			
Contenido disciplinar		Mi derecho a tomar decisiones autónomas.					
Objetivos		<ul style="list-style-type: none"> - Analizar y tomar decisiones respecto a diferentes situaciones de su vida cotidiana como adolescente. - Participar y reflexionar sobre la toma de daciones autónomas. 					
Comportamientos deseados		Que el alumno comparta su opinión, sus ideas, conocimientos y pensamientos respecto al contenido disciplinar, participando de forma activa durante el juego, tomando la confianza de hacerlo de forma libre, sin miedo o pena de su respuesta, puesto que se plantea un ambiente agradable y respetuoso ante la opinión del otro en todo momento.					
Recursos		<ul style="list-style-type: none"> - Tarjetas del juego - Hoja de instrucciones y simbología de las tarjetas 		Tiempo		Se estima un tiempo de 25 minutos, pero el juego puede tener una duración más extensa.	
Instrucciones del juego							
<p>1. El grupo se coloca en círculo.</p> <p>2. Se reparten 4 cartas a cada uno de los participantes del juego, se inicia con el jugador que cumpla años en el mes o día próximo del que se aplica el juego, este deberá lanzar una carta al centro del circulo respondiendo o avanzando según corresponda, continuando con el jugador de la izquierda, quien logre quedarse con una carta deberá decir en voz alta la expresión ¡Aprendiendo a decidir!, lanzando y respondiendo a la misma, convirtiéndose en el ganador de la partida.</p>							
Dinámica		Mecánica		Componentes		Experiencia	
El juego consiste en fomentar la participación, para ello, las tarjetas diseñadas plantean diferentes preguntas, ejemplos, experiencias y situaciones respecto a la toma de decisiones en su vida como adolescente. Para que los jugadores puedan ganar el juego y quedarse sin cartas es necesario que respondan a lo indicado en su tarjeta		Existen tarjetas de diferentes colores: verde, azul, amarillo, naranja claro (cartas con simbología de letras P, E, C, I) y morado (comodines del juego). Las cartas tienen la siguiente simbología: P. corresponde a una carta con preguntas sobre el tema que deberá responder. E. corresponde a que el participante que tenga la carta de un ejemplo del tema visto para valorar lo aprendido. C. corresponde al factor convivencia, por lo que el participante deberá compartir un sentimiento o experiencia en relación al tema. I. corresponde a identificar como está implícito el tema en su vida cotidiana, aquí también podrán aparecer casos problema o de reflexión a los que se le tiene que dar una solución.				Se plantea el desafío y la expresión como parte experiencial del juego.	

<p>de lo contrario deberá conservarla y se continuara con el siguiente participante, el grupo deberá de estar atento en todo momento puesto que existen cartas comodín que les permiten darle un giro al juego en cualquier momento y que si son utilizadas estratégicamente podría ayudarlos a ganar la partida.</p>	<p>Nota: existen tarjetas que solo contienen números del 1 al 9 y estas solo son con la finalidad de darle continuidad al juego, por lo que el participante solo deberá lanzar su carta al centro del círculo y avanzar con normalidad (son de diferentes colores). Estas cartas también funcionan como “comida” en caso de que el participante no responda correctamente a la carta que tiene en sus manos, añadiendo más cartas a su poder. Las tarjetas de color morado son los comodines del juego: Flechas. Indican cambio de cartas con el compañero del lado derecho (esto lo aplican todos los participantes) -1. El participante podrá otorgarle una de sus cartas al jugador que decida. Icono de error. Indica perdida de turno. R. El participante con esta carta puede hacer uso de ella en cualquier momento y robar el turno de otro participante.</p>	
---	---	--

Para la intervención del 06 y 27 de abril se propuso el siguiente diseño contenido en la tabla 4, retomando para esa ocasión las TIC como recurso para el juego.

Tabla 5.

Estrategia didáctica “La Aventura”

Nombre del juego:		LA AVENTURA	
Contenido disciplinar	Valoración de la diversidad, no discriminación e interculturalidad.		
Objetivos	- Promover la participación del alumnado y promover una cultura incluyente e intercultural en sus espacios de convivencia.		
Comportamientos deseados	Que el alumno comparta su opinión, sus ideas, conocimientos y pensamientos respecto al contenido disciplinar, tomando la iniciativa bajo la motivación e interés por la dinámica del juego.		
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> - Proyector - Laptop - Juego en 	Tiempo	Se estima un tiempo de 30 minutos, pero el juego puede tener una duración

	diapositivas Power Point		más extensa.
Instrucciones del juego			
<p>Se presenta el juego de forma narrativa y emocionante para promover el interés y curiosidad por el mismo, para ello se van presentando las diapositivas en el orden establecido:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Video de la temática del juego. - Se da a conocer el nombre del juego y el objetivo. - Se describen las insignias y el valor de cada una de ellas (se le delega a uno de los participantes el repartir las insignias ganadas), al finalizar el juego los participantes devolverán las insignias colocando su nombre en la parte de atrás de las insignias obtenidas. - Posteriormente se presenta una diapositiva con 16 números, por lo cual de manera voluntaria se van descubriendo las pruebas que contienen a través de hipervínculos en las diapositivas que te dirigen a la diapositiva correspondiente y un hipervínculo en cada prueba para regresar a la diapositiva inicial, se debe indicar a los participantes que la prueba 16 está bloqueada hasta que se cumplan las otras pruebas. - Para cumplir las pruebas, se pueden complementar con la ayuda de otros compañeros y no solo la persona que eligió la prueba. - Al finalizar se reparte una valoración del juego bajo un ticket de salida. 			
Dinámica	Mecánica	Componentes	Experiencia
El juego se encuentra plasmado en una presentación de Power Point, el cual cuenta con diferentes elementos como insignias y 16 pruebas que constan de preguntas, análisis de situaciones, contar	<p>El juego tiene la temática de la caricatura “Hora de Aventura”, por lo que se contiene los siguientes personajes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Finn - Jake - Dulce princesa - Gunter - Beemo <p>Conforme se realizan las pruebas, los participantes podrán obtener las siguientes</p>		Se plantea el desafío, la expresión y el compañerismo como parte de la experiencia.

algún chiste, ruleta de imágenes, identificar cualidades de sus compañeros y de los personajes del juego.	insignias: <ul style="list-style-type: none"> - Corona del rey helado = 3 puntos - Princesa Grumosa = 2 puntos - Mentita = 1 punto Al finalizar el juego se devolverán con la finalidad de registrar y valorar su nivel de participación.	
---	---	--

El diseño de la estrategia de participación que se utilizó para la sesión de clase del 04 de mayo de 2022, corresponde a lo establecido en la tabla 6.

Tabla 6.

Estrategia didáctica “Quién soy”

Nombre del juego:		¿Quién soy?	
Contenido disciplinar	Identidad colectiva, sentido de pertenencia y cohesión social.		
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Promover un ambiente de aprendizaje favorable y las relaciones de convivencia armónica. - Estimar como la identidad personal se construye a partir de la influencia de las personas, grupos sociales y culturales. 		
Comportamientos deseados	Que el alumno participe, cuestione y debata sobre los factores y grupos que inciden en la construcción de su identidad con sus compañeros de equipo.		
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> - Tablero del juego - Cartas de incógnita - Dados - Aros de colores 	Tiempo	Se estima un tiempo de 30 minutos, pero el juego puede tener una duración más extensa.
Instrucciones del juego			
<p>-Se menciona el nombre del juego y se conforman los equipos, para ello los alumnos se van enumerando del 1 al 5, por lo que se solicita mover sus bancas en círculos conformados por las personas que les toco el mismo número.</p> <p>-Posteriormente se explica en que consiste el juego ¿Quién soy?, mencionando que el juego esta conformado por un tablero; que contiene 3 emojis que les permite avanzar, retroceder o perder turno, y signos de interrogación que corresponden a las cartas de incógnita que deberán responder en su cuaderno o en la misma tarjeta dialogando lo expuesto en la misma con el resto de su equipo para poder avanzar en el tablero.</p> <p>-Se solicita a los alumnos deleguen un representante por equipo para recoger el material y posteriormente se comienza con el juego, gana el equipo que haya respondido más</p>			

incógnitas y no el que llegue primero a la meta.			
Dinámica	Mecánica	Componentes	Experiencia
<p>El juego consiste en un tablero en el que cada integrante deberá lanzar el dado para avanzar, utilizando un aro de color para identificar su lugar en el tablero, y lograr caer en las casillas con incógnita, para dialogar con su equipo y poder seguir avanzando en el juego.</p>	<p>El tablero del juego se encuentra conformado por las siguientes casillas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 14 casillas de incógnita - 15 casillas de emojis - 7 casillas de colores <p>Las casillas de emoji corresponden a una carita feliz, que significa que el participante podrá avanzar una casilla, un emoji triste que corresponde a retroceder dos casillas y un emoji con sueño que significa perder turno.</p> <p>También se cuenta con un total de 24 incógnitas que contienen las preguntas a dialogar, reflexionar y discutir con sus compañeros.</p>		<p>Mantener un ambiente favorable, un dialogo contante, compartir opiniones, conocer y convivir con sus compañeros.</p>

Para la sesión del día 11 de mayo de 2022 se propuso el siguiente juego.

Tabla 7.

Estrategia didáctica “40 alumnos dijeron”

Nombre del juego:		40 alumnos dijeron	
Contenido disciplinar	Igualdad y perspectiva de género.		
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Promover la participación activa de todos los alumnos comprendiendo las implicaciones de la equidad de género en sus diferentes relaciones de amistad, noviazgo y estudio. 		
Comportamientos deseados	Que el alumno colabore con sus compañeros, logre los aprendizajes esperados, participe y logre motivarse con la dinámica del juego.		
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> - Proyector - Laptop - Juego en diapositivas PowerPoint - Hojas de rondas - Hojas amarillas y verdes. 	Tiempo	Se estima un tiempo de 40 minutos, pero el juego puede tener una duración más extensa dependiendo que tan rápido se vayan llenando las hojas de cada una de las rondas.
Instrucciones del juego			
<p>-Inicialmente se explica que para el juego se dividirá al grupo en dos equipos, pero sin la necesidad de moverse de su lugar, los equipos se conforman por filas, de forma alternada una fila es el quipo uno y otra el equipo 2, comentando que no importa que las filas estén separadas, aun así, conforman un solo equipo, diferenciando al equipo 1 con una hoja de color amarilla y al equipo 2 con una hoja de color verde.</p> <p>-Se describe la dinámica del juego y se explica el significado de cada uno de los sonidos y elementos del juego:</p> <p>Cada equipo tiene 9 hojas correspondientes a las rondas del juego, por lo que el primero de cada fila deberá anotar su respuesta y pasar la hoja al integrante que se encuentra detrás y así sucesivamente, el último integrante deberá levantar el letrero de su equipo para tener oportunidad de compartir su respuesta (DEBERA SUBRRAYAR LA RESPUESTA QUE MEJOR CONSIDERE), si esta es incorrecta, puede dar otras dos respuestas que se encuentren escritas en la hoja de su equipo (ESTA DEBE SER RESPONDIDA POR LA OTRA FILA DEL MISMO EQUIPO), el equipo contrario podrá hacer robo de puntos al segundo error.</p>			
Dinámica	Mecánica	Componentes	Experiencia
El juego se conforma de diapositivas de PowerPoint, por lo que a cada fila se le reparte una hoja de color correspondiente a su equipo, y un total de 9 hojas blancas que	El juego se encuentra conformado por 9 rondas, cada ronda se encuentra plasmada en una diapositiva diferente, con los siguientes elementos: <ul style="list-style-type: none"> - Pregunta o cuestionamiento - 3 posibles respuestas, las cuales 		La colaboración, la diversión y el aprendizaje significativo.

<p>corresponden a las rondas del juego, en las cuales deberán colocar lo que consideran como respuesta al cuestionamiento planteado en la diapositiva, indicando que el alumno que se encuentra al inicio de cada fila es el responsable de esas hojas de ronda, escribiendo su respuesta y pasándola al compañero que sigue para que responda a la misma, hasta llegar al último alumno de la fila, quien será encargado de seleccionar la respuesta que considere la adecuada y dos respuestas más, subrayándolas de un color (la respuesta 1 de un color y las otras respuestas de otro color), la fila que termine primero deberá levantar su hoja de color y será el primero en compartir su respuesta, si esta es incorrecta se escuchará un sonido con el símbolo “X” y se le dará oportunidad de responder a otro integrante de otra fila pero del mismo equipo, si esta sigue siendo incorrecta se escuchará nuevamente el sonido de “X” y se procederá al robo de puntos por parte del equipo contrario, si responden correctamente se llevarán los puntos, sino se quedarán con el mismo equipo.</p>	<p>serán las que otorguen los puntos a cada equipo, la respuesta 1 (se considera como la más popular y otorga un total de 50 puntos), la respuesta 2 (segunda respuesta más popular y otorga 30 puntos) y la respuesta 3 (tercera respuesta más popular con un valor de 20 puntos)</p> <p>- 3 “X” que significan que la respuesta no se encuentra entre las 3 más populares.</p>	
---	--	--

Los juegos anteriores se pueden visualizar en los códigos QR del (Anexo 3).

Estrategia de Seguimiento y Evaluación de los Ciclos de Intervención (Selección de Técnicas e Instrumentos)

Recordando que la intención del presente informe consistió en mejorar la práctica docente bajo el diseño de estrategias didácticas que fomenten la participación activa del alumnado durante la sesión de clase, es de enfatizar que la metodología utilizada corresponde al enfoque cualitativo bajo el diseño de la investigación – acción.

El enfoque cualitativo de investigación se enmarca en el paradigma científico naturalista, el cual, como señala Barrantes (2014), también es denominado naturalista-humanista, y cuyo interés “se centra en el estudio de los significados de las acciones humanas y de la vida social” (p. 82).

El objetivo de la investigación cualitativa es el de proporcionar una metodología de investigación que permita comprender el complejo mundo de la experiencia vivida desde el punto de vista de las personas que la viven (Taylor y Bogdán, 1984). Las características básicas de los estudios cualitativos se pueden resumir en que son investigaciones centradas en los sujetos, que adoptan la perspectiva del interior del fenómeno a estudiar de manera integral o completa.

A lo cual se retomó el diseño de la investigación-acción educativa que según Antonio Latorre (2005):

Se utiliza para describir una familia de actividades que realiza el profesorado en sus propias aulas con fines tales como: el desarrollo curricular, su autodesarrollo profesional, la mejora de los programas educativos, los sistemas de planificación o la política de desarrollo. Estas actividades tienen en común la identificación de estrategias de acción que son implementadas y más tarde sometidas a observación, reflexión y cambio. (p.23)

La investigación-acción de acuerdo a Kemmis y MacTaggart (como se citó en Esperanza Bausela s.f.) se presenta como una metodología de investigación orientada hacia el cambio educativo y se caracteriza entre otras cuestiones por ser un proceso que;

- Se construye desde y para la práctica,
- Pretende mejorar la práctica a través de su transformación, al mismo tiempo que procura comprenderla,
- Demanda la participación de los sujetos en la mejora de sus propias prácticas,

- Exige una actuación grupal por la que los sujetos implicados colaboran coordinadamente en todas las fases del proceso de investigación,
- Implica la realización de análisis crítico de las situaciones y,
- Se configura como una espiral de ciclos de planificación, acción, observación y reflexión.

Por ende, esta metodología resulta perfecta para poder resolver el problema de práctica identificado en el diagnóstico del presente informe puesto que se busca la mejora de mi práctica docente actual.

Los ciclos de la investigación-acción de acuerdo con Hernández Sampieri et al. (2014) son:

- Detectar el problema de investigación, clarificarlo y diagnosticarlo (ya sea un problema social, la necesidad de un cambio, una mejora, etcétera).
- Formulación de un plan o programa para resolver el problema o introducir el cambio.
- Implementar el plan o programa y evaluar resultados.
- Realimentación, la cual conduce a un nuevo diagnóstico y a una nueva espiral de reflexión y acción. (p.498)

Bajo esta premisa se plantea la observación como técnica cualitativa que de acuerdo con Hernández Sampieri (2014), “No es mera contemplación (“sentarse a ver el mundo y tomar notas”); implica adentrarnos profundamente en situaciones sociales y mantener un papel activo, así como una reflexión permanente. Estar atento a los detalles, sucesos, eventos e interacciones” (p.399).

Y los siguientes instrumentos de seguimiento para la evaluación de los ciclos de intervención:

Diario pedagógico: Es una herramienta o instrumento para la investigación de carácter epistemológico, es decir, que debe tener un fundamento científico, donde se abordan experiencias significativas y objetivas bajo un sustento pedagógico. Dicho instrumento está enfocado a la práctica docente, a las estrategias de e-a que se emplean, entre otras reflexiones de la labor docente. Cabe resaltar que es de gran utilidad para el docente como un espacio de introspección. El proceso se lleva a cabo realizando un análisis de los aspectos recabados en la práctica, por lo que se va

sistematizando la labor educativa. De acuerdo a los hechos que se susciten en contexto se deben identificar aspectos como las fortalezas, la comunicación, las estrategias metodológicas que han dado buenos resultados y dar continuidad a estas, los problemas que se presentan y afectan con el fin de mejorar y proponer soluciones. Se parte de lo general hasta lo particular mediante la narración de las buenas prácticas, las cuales posibilitan una mejora en el desempeño. Funciona como una herramienta indispensable para el docente, puesto que permite realizar una sistematización de hechos, experiencias, situaciones de aprendizaje, entre otras cuestiones para propiciar el análisis y evaluación de las mismas, reconstruyendo la buena práctica, hacer seguimiento a las acciones pedagógicas significativas y mantener una mejora continua frente a su práctica.

Instrumento de valoración de prácticas profesionales: Corresponde a una valoración de la práctica vista desde otra perspectiva, en el cual el docente titular realiza observaciones, sugerencias, comentarios o felicitaciones, que sirven como análisis de reflexión para posteriores intervenciones.

Cuestionario: Se realiza con la finalidad de valorar el interés, opinión y perspectiva de los alumnos.

Lista de cotejo: Para valorar el nivel de participación de los alumnos y ver gradualmente los resultados de la participación activa de los mismos dentro de aula.

Documentos, registros, materiales y artefactos: se contemplan fotografías, actividades realizadas por los alumnos, videos, trabajos, etc.

Permiten al investigador estudiar el lenguaje escrito y gráfico de los participantes. Es una forma no intrusiva cuando no se les pide elaborarlos, y en este caso, pueden ser consultados en cualquier momento y ser analizados cuantas veces sea preciso. No es necesario dedicar tiempo a transcribirlos. (Hernández Sampieri, 2014, p. 417)

Desarrollo Reflexivo

La reflexión de la propuesta de mejora es una de las partes más importantes del informe de prácticas profesionales, debido a que en este punto se valoran y confrontan los hechos, experiencias y competencias desarrolladas. Para ello se retoma el ciclo reflexivo de Smyth, el cual es una herramienta que permite reflexionar sobre la práctica docente, este se encuentra conformado por cuatro etapas; descripción, inspiración, confrontación y reconstrucción (Smyth, 1991).

La etapa de descripción consiste en detallar todo aquello que ocurrió en la práctica, las cuestiones que consideramos importantes, a lo que nos enfrentamos, lo que, si y lo que no funciono, entre otras cuestiones que nos permiten identificar quienes interactúan, que elementos intervienen y como se fueron desarrollando sucesos que generaron impacto en la práctica, además de reconocer las situaciones sociales. La inspiración permite dar una explicación teórica a lo ocurrido y darles sentido a las situaciones de nuestra práctica. La confrontación que supone revalorizar críticamente el acto educativo y, por último, la reconstrucción que consiste en reedificar las acciones.

Descripción

Como se ha mencionado en apartados anteriores la escuela en la que se llevó a cabo el diseño de estrategias didácticas para fomentar la participación activa en alumnos de educación secundaria corresponde a la E.S.T.I.C No. 0055 “José Ma. Morelos y Pavón”, dicha escuela fue asignada durante el séptimo semestre en el curso “Práctica profesional y vida escolar” comenzando con el periodo de observación y recuperación de contenidos del 18 al 29 de octubre e iniciando los procesos de intervención docente durante dos semanas del 16 al 26 de noviembre, retomando las mismas del 03 al 21 de enero de 2022, por lo que a continuación se describe el contexto vivido durante esas jornadas.

Limitaciones, Problemas y Angustias Durante la Práctica

El periodo de prácticas del séptimo semestre permitió conocer el contexto actual post-pandemia puesto que el acercamiento a la escuela dio un panorama más amplio, denotando cambios, como el trabajar con grupos menos numerosos, contar con alumnos que trabajan desde casa, buscando adaptar un sistema híbrido en la medida posible, puesto que las circunstancias y la realidad nos ponen ante grandes desafíos educativos.

Se asistió a la escuela asignada por primera vez durante las dos últimas semanas del mes de octubre de 2021 periodo en el cual se realizó la recuperación del diagnóstico y de los contenidos a abordar durante el mes de noviembre. Para ello me presente con la docente titular a cargo del grupo de 3ºB el cual fue el grupo que inicialmente se me fue establecido, se realizó una entrevista breve con la maestra para conocer la forma de trabajo, de la cual se me informó que sería trabajar una secuencia de aprendizaje con la mitad del grupo y a la otra mitad que se quedaría en casa durante esa semana se le dejaría de tarea la revisión del contenido y las actividades a desarrollar, esto en un principio fue el acuerdo sin embargo, se daba a notar que los alumnos no realizaban las actividades y por ende no se lograba la adquisición de conocimientos y el logro del aprendizaje de la secuencia regresando al aula con problemas de aprendizaje.

Además de lo anterior surgieron otras problemáticas puesto que las sesiones de clase se vieron afectadas debido a que continuamente se suspendían las clases, coincidían con el consejo técnico o con alguna fecha marcada como suspensión de labores, otra de las situaciones que se dio fue el hecho en el que se dieron diversos casos positivos y sospechosos de Covid-19, por lo que el grupo dejo de asistir durante una semana de clases, por ende durante el mes de enero solo se realizaron dos intervenciones, es decir, para la última semana de ese mes se tuvieron que enviar las actividades correspondientes a la secuencia de aprendizaje que se abordaría por medio de un grupo de WhatsApp que se tenía con la docente de la asignatura.

Durante el mes de febrero no se pudo realizar ninguna intervención puesto que la docente titular destino las sesiones de clase para la evaluación, para la entrega de trabajos, la aplicación del examen y el proyecto.

Es de mencionar que no se pudo implementar la propuesta durante esos periodos puesto que existían desacuerdos expuestos por parte de la docente titular pues consideraba que solo se deben retomar las actividades del libro de texto, interrumpiendo en múltiples ocasiones la sesión de clase, desvalorizando mi intervención ante los alumnos. La situación fue de mucha angustia, estrés y desmotivación, pues comencé a pensar que la mejor opción era continuar con la enseñanza tradicional y que el implementar nuevas estrategias no es algo funcional en la práctica... afortunadamente se me dio la oportunidad de un cambio, que, aunque algo tarde, me ayudó a recobrar las esperanzas de poder mejorar mis intervenciones

docentes.

La Apertura al Cambio

Derivado de las situaciones descritas con anterioridad, el día 18 de marzo, la directora de la escuela de prácticas profesionales me dio una nueva oportunidad al tomar la decisión de cambiarme de docente titular, misma que no se opusiera a mi propuesta de trabajo, destinándome el grupo de 2°D.

Ahora, considerando esas nuevas condiciones de trabajo, el compromiso y reto se volvió mayor puesto que tendría que superar los obstáculos de no conocer de manera concisa al nuevo grupo asignado y demostrar que realmente la intención siempre ha sido mejorar y apoyar a mis estudiantes.

La situación también sirvió como forma de reflexión sobre la práctica puesto que me vi en la necesidad de adaptarme al cambio de una forma que no se esperaba.

Las circunstancias me generaron gran incertidumbre al tener que comenzar de cero y reformular el cronograma de actividades en múltiples ocasiones, sin embargo, me encontraba feliz y entusiasmada puesto que ya podría comenzar con los propósitos que me había planteado.

El nuevo grupo destinado como se ha descrito en el contexto áulico es el 2°D, con el cual se comenzó a poner en marcha el plan de acción, afortunadamente ya se conocía un poco al grupo puesto que durante el servicio social me toco asistir al mismo para cubrir algunas clases cuando no contaban con maestro, del mismo modo se tuvo que recuperar el diagnóstico aplicándolo no en la sesión de la asignatura sino en las horas que tuvieran libres, o bien con el segundo bloque de alumnos se tuvo que dejar como una actividad de tarea entregada en otra clase no correspondiente a la propia con el permiso de un pequeño espacio otorgado por la maestra de tecnología.

El cambio resulto positivo puesto que a pesar de tener pocas sesiones para la intervención, la relación con la docente titular y el hecho de contar con una libertad de cátedra otorgada por la misma, me hizo sentirme más cómoda, segura, y con la confianza de proponer mis propias actividades de aprendizaje, el desarrollar la clase de acuerdo a mi planeación, y el tener más control del grupo, puesto que la docente titular no le restaba importancia a mi trabajo sino que por el contrario me apoyo en todo momento y sus comentarios fueron

constructivos para la mejora de la práctica.

Con esta nueva apertura deje de sentir que mi labor como docente era incompetente e incluso se borraron de mi mente las dudas sobre si realmente era importante el salir de lo cotidiano y romper con lo que se considera como una clase tradicional.

La Primer Sesión de Clase

La primer clase se efectuó el día 23 de marzo de 2022, para comenzar se planteó una pequeña dinámica llamada “la telaraña” con la finalidad de presentarme formalmente con los alumnos y conocerlos propiamente, por lo que se solicitó a los alumnos decir su nombre y además comentar sus gustos e intereses, retomando de aquí los mismos como parte del diagnóstico, esta actividad me permitió no solo conocer al grupo sino conocer un poco de cómo se expresaban, si sentían nerviosos o con pena al momento de presentarse, escuchar si su tono de voz reflejaba confianza o timidez, y bien identificar a los alumnos que tienen la función de monitores al ser más sociables con todo el grupo y que serían de apoyo para las próximas sesiones de clase.

Posterior a ello se establecieron los criterios de evaluación del tercer trimestre, los cuales se respetaron y se acordaron de acuerdo a lo que ya habían trabajado anteriormente con la docente titular, quedando de la siguiente manera:

- a. Actividades 40%
- b. Participación en clase 10%
- c. Proyecto 20%
- d. Examen 30%

Continuando con la planeación de clase, se dio a conocer el tema “mi derecho a tomar decisiones autónomas”, dictando el aprendizaje esperado para esa sesión, posteriormente se explicó con el apoyo de una presentación digital el contenido científico del tema, y después de despejar algunas dudas se explicó la actividad, la cual consistía en una actividad de reflexión de diferentes situaciones que sirvieran de apoyo para el logro del aprendizaje esperado, pero también para que en su trabajo individual tuvieran la oportunidad de asimilar la información antes de la aplicación del juego.

Debido a que el grupo regreso con la mente muy dispersa, se tuvo que ajustar la planeación y realizar un ejercicio de gimnasia cerebral para enfocar y traer de nuevo la atención en la clase, después de ello se explicó el juego “aprendiendo a decidir”, al principio

el grupo se mostró curioso al ser una actividad que salía de lo común, inmediatamente en el momento en el que repartí las tarjetas del juego especularon que se trataba del juego “uno”, lo cual fue bueno puesto que la dinámica es similar, sin embargo se tuvieron que recordar en repetidas ocasiones las reglas del juego y el significado de algunas cartas claves que les permitirían ganar el juego.

El juego tuvo una duración extensa y solo hubo tiempo para un ganador, se cambió un poco la dinámica del juego puesto que si se seguía el orden establecido los alumnos de la otra parte del círculo se comenzaban a distraer y no prestaban atención a la dinámica del juego, al principio hubo alumnos a los que les costó trabajo participar, les daba pena, sin embargo como la intención nunca es obligarlos a participar, yo respondía propiamente a la tarjeta correspondiente del alumno incitándolo a participar con toda la confianza, puesto que si no sabía la respuesta, otro compañero podría apoyarle a responder, “robándole el lugar” como parte de la dinámica del juego para que aquel alumno que no se sintiera con la confianza para participar no se sintiera mal por el hecho de no haber respondido y que se le haya dado la palabra a otro alumno como parte normal y válida del juego.

Esta primer intervención me fue muy grata porque los alumnos comenzaban a reflexionar sobre diferentes situaciones en relación a posibles decisiones que como adolescentes se verían en la necesidad de resolver, poco a poco los alumnos comenzaban a participar de manera voluntaria, al final la mayoría quería participar con la intención de deshacerse de las cartas y ser el o la ganadora del juego, sin embargo, hubo casos específicos de alumnos que no quisieron participar, o tenían dificultades para responder a las cartas del juego y optaban por cambiar su tarjeta por un número, o perder turno, cuando los alumnos compartían sus opiniones busque dejarles que esta fuera tan extensa como ellos quisieran y con los alumnos que daban respuestas cortas, busque preguntarles un poco más en relación a lo que comentaban con la finalidad de que se sintieran en confianza de compartir y expresar libremente su pensar, de esta primera intervención se pudo rescatar el hecho de considerar pequeños detalles pero con gran importancia para la mejora de la siguiente intervención como el factor tiempo, porque sin darme cuenta la sesión termino y los alumnos aún querían continuar jugando a pesar de que se llegó a un ganador, pues diferentes alumnos estaban próximos a ganar con un tarjeta solamente, sin embargo tuve que pedirles rápidamente me ayudaran a entregarle las tarjetas a uno de sus compañeros y que devolvieran sus butacas a

su lugar, robándome unos minutos de su siguiente clase.

Aprendiendo a decidir, pequeñas mejoras.

La clase del 30 de marzo del 2022 se efectuó con la misma planificación de la sesión de la semana anterior puesto que ahora le correspondía asistir al segundo bloque de alumnos, nuevamente se inició con la presentación frente al grupo, y con la dinámica “la telaraña” en esta ocasión fue diferente puesto que desde que comenzó la clase se dio a notar una diferencia entre ambos bloques, pues rápidamente comentaron sus intereses y fueron más atentos con las instrucciones, esta actividad tomo un poco más del tiempo planteado en la planificación, sin embargo se consideró muy importante dejar que los alumnos compartieran sus intereses, retomando que les gusta la música, los deportes y los video juegos, posteriormente se acordó como sería la evaluación del trimestre, y se continuo con el contenido a abordar y el aprendizaje esperado, para esta sesión me sentí más confiada y segura al momento de abordar al grupo pues ya contaba con experiencia de la sesión pasada, pude atender algunos detalles que no consideré anteriormente y pude abordar mejor el contenido, la estrategia de enseñanza consistió en una tabla titulada “Mis decisiones”, donde se presentaban diferentes situaciones y casos correspondientes a temas de sexualidad, salud, adicciones, educación y participación ciudadana, en la cual los alumnos tuvieron que analizar y reflexionar sobre lo presentado para la toma de decisiones de forma responsable y consiente.

Al momento de implementar la estrategia didáctica de participación, se considero lo que no resulto la sesión del 23 de marzo de 2022, como el dejar a los alumnos en el lugar en el que se encontraban, es decir, sin mover sus butacas, esto me permitió tener una mayor visibilidad de los alumnos, que estuvieran atentos a las participaciones de sus otros compañeros, y que ahora fueron dos ganadores y no uno.

Esta intervención nuevamente fue agradable puesto que el ambiente de aprendizaje fue favorecedor y enriquecedor para el logro de los aprendizajes, me dio gusto ver como la sesión de clase fue armónica y no tediosa, dando pauta para que más alumnos se interesen por participar activamente en clase. La planeación de las dos sesiones anteriores se puede visualizar en el (Anexo 4).

La Aventura, una Estrategia Llena de Pruebas Divertidas para la Participación del Alumno

Esta sesión se llevó a cabo el día 06 de abril de 2022, para comenzar se comentó el contenido a abordar, el cual consistió en el tema “valoración de la diversidad, no discriminación e interculturalidad, y se dictó a los alumnos el aprendizaje esperado, se solicitó a los alumnos recordar sus conocimientos sobre el tema, mencionando definiciones o ejemplos correspondientes al respeto, dignidad, discriminación y diversidad cultural, posteriormente retomando los conocimientos que poseían los alumnos, se proyectó el material didáctico, utilizando una presentación digital y al mismo tiempo se repartió una hoja con los conceptos claves de la secuencia didáctica para que en conjunto de las explicaciones, los alumnos fueran subrayando en la hoja lo más esencial, así como realizando anotaciones en su cuaderno.

La estrategia de aprendizaje consistió en completar un texto titulado “una cultura incluyente e intercultural en mi entorno”, cabe mencionar que aunque los alumnos comprendían el tema, la actividad les resultó difícil, hubo muchas dudas, y en esa ocasión muy pocos alumnos culminaron la actividad, pues no consideraban tener una experiencia en relación a la discriminación, y eso les causaba confusión, al no saber cómo responder al respecto, aproveche la situación para explicar y poner diferentes ejemplos en los que se ven implícitos los actos discriminatorios en la vida cotidiana, pero que por su normalidad o por el hecho de que no nos afectan directamente, no nos solemos percatar de estas situaciones, y que en ocasiones somos nosotros mismos los que incurrimos en estos actos, desde el momento en que juzgamos a una persona, la tratamos diferente por alguna condición social, cultural o económica, en el salón de clases, cuando no se le da la misma oportunidad a todas y todos de participar en las mismas actividades y cuando normalizamos los estereotipos y roles de género que le asigno la sociedad a las mujeres, hombres o a una comunidad, sociedad o cultura, por ejemplo.

La situación anterior se vio reforzada cuando se aplicó la estrategia “La aventura”, esta fue aplicada durante la segunda sesión, es decir, después del receso, se tenía conciencia de que la sesión antes de la clase, el grupo estaría en la biblioteca escolar trabajando en su clase de español, por lo que antes de salir al receso, se les comento a los alumnos que guardaran y se llevaran todas sus cosas consigo, con la finalidad de poder mover sus bancas,

para tener un mayor espacio para el juego a desarrollar, por ende se acudió a acomodar y preparar el aula 30 minutos antes de la sesión, este tiempo se ocupó para acomodar el salón diferente a lo habitual, es decir, ya no estaría el docente junto al pizarrón y los alumnos frente a mí, sino que se movieron todas las butacas volteando a la pared, que fue utilizada para proyectar el juego en un mayor tamaño, quedando el escritorio detrás de los alumnos, también se verificó que el sonido del juego y las diapositivas transcurrieran de acuerdo a lo planeado.

Cuando los alumnos regresaron se sintieron extraños por la forma en la que estaba acomodada el aula, e iban a regresar sus butacas como normalmente están acostumbrados, pero les di las indicaciones y entendieron porque estaba acomodado el salón de esa forma.

Posterior a ello, el juego se desarrolló con éxito, se delegó a una alumna para que otorgará a sus compañeros las insignias ganadas por sus compañeros, hubo muy buena respuesta por parte del grupo, de un mismo cuestionamiento diferentes alumnos compartían su reflexión al respecto, el juego les resultó interesante, divertido y motivador pues cada que participaban ganaban insignias y en esta ocasión todos eran ganadores del juego, la única situación fue cuando quedaban pocas pruebas del juego y todos querían participar al mismo tiempo, pero fuera de ello, me sentí plenamente satisfecha con las participaciones, con el ambiente de aprendizaje, con el clima áulico y con los resultados de la estrategia, pues estos se vieron reflejados en un ticket de salida en el que los alumnos expresaron su gusto e interés por el juego.

Por otro lado, esta misma secuencia de aprendizaje (Anexo 5) se desarrolló con el segundo bloque de alumnos el día 27 de abril de 2022, la dinámica fue muy similar puesto que también hubo una muy buena respuesta, en esta ocasión el grupo mostró mayor interés por la temática del juego que se abordó a partir de diferentes personajes de una caricatura muy popular para los alumnos de esa edad, el ambiente de aprendizaje se situó en un ambiente ameno, divertido y agradable para los alumnos, sin embargo se perdió mucho tiempo al momento de acomodar el aula de diferente forma, y algunas de las participaciones se vieron afectadas por algunos alumnos que querían participar siempre, perdiendo la atención al juego cuando se le daba la oportunidad a otros alumnos de compartir su experiencia, opinión o respuesta frente a la prueba.

Estrategia de Participación ¿Quién Soy?, Un Juego en Equipo

Para la sesión del día 04 de mayo de 2022 la situación contextual cambio, puesto que ya no estarían divididos los alumnos por bloques, sino que estarían asistiendo todos de manera presencial, por ende, se modificó con anticipación la planeación de clase siendo que ahora se tendrían que considerar estrategias que permitieran atender a 40 alumnos y no a 20, considerando traer mayor material al aula. La secuencia didáctica de esta sesión se puede visualizar en el (Anexo 6).

Para comenzar es importante describir que el ambiente del aula al entrar al salón era completamente diferente pues había una gran diversidad de alumnos en el aula, el salón ahora era pequeño para la cantidad de alumnos, ya no había espacio como antes, por lo que al momento de ingresar al aula, había mucho ruido ambiental, sin embargo cuando se comenzó a abordar el tema de aprendizaje, los alumnos guardaron silencio y estuvieron atentos a la clase, el tema abordado fue “identidad colectiva, sentido de pertenencia y cohesión social” correspondiente a la secuencia 6 de su libro de texto; la influencia de las personas con las que convivo.

Como estrategia de enseñanza se utilizó una presentación digital y un video sobre la construcción de la identidad colectiva y el sentido de pertenencia grupal.

Se retomaron los aprendizajes previos de los alumnos, y se fue esclareciendo el tema, despejando dudas y compartiendo ejemplos, como estrategia de enseñanza se propuso un esquema titulado “la construcción de la identidad personal”, mismo que se respondió de forma grupal.

La estrategia de participación se abordó en la segunda sesión de clase, pero antes se realizó una pausa activa con la finalidad de que todos despejaran sus mentes, se relajaran y se enfocaran en la clase.

El juego aplicado se llamó ¿Quién soy?, en esta ocasión el juego se pensó para trabajar no de forma grupal sino por equipos, mismos que se conformaron enumerando a los alumnos del 1 al 5 y posteriormente colocándose en su grupo correspondiente, se dio la explicación y se otorgó el material, sin embargo, en esta ocasión las instrucciones no quedaban claras por lo que tuve que pasar equipo por equipo a explicar nuevamente, perdiendo tiempo valioso para el juego, posteriormente cada equipo comenzó a jugar y a dialogar lo que cada incógnita planteaba, durante ese tiempo yo verificaba que realmente estuvieran siguiendo la dinámica

del juego y estuvieran respetando las reglas del juego.

De los 5 equipos, solo 4 estaban llevando a cabo el desarrollo del juego, mientras que uno de ellos, no mostro interés por el juego, además de que quedaron en ese mismo equipo los alumnos que menos participaciones tenían en las sesiones anteriores, por lo que consideré que para próximas intervenciones no se deje la asignación de equipos al azar sino que se plantee de forma estratégica de tal forma que un equipo este conformado por alumnos con diferentes características y que se enriquezcan de lo que pueden aprender de los otros.

Ultima Intervención, 40 Alumnos Dijeron

El día 11 de mayo de 2022 se desarrolló la última estrategia de participación, la cual consistió en un juego apoyándose de las TIC como recurso principal para el desarrollo del juego.

El tema a abordar correspondió a la igualdad y perspectiva de género, recuperando los conocimientos previos de los alumnos, realizando las siguientes preguntas; ¿Qué es la equidad?, ¿Qué es el género? y ¿Cuál es la diferencia entre igualdad de género y equidad de género?, al momento de abordar el contenido científico se dieron diferentes ejemplos y se retomaron y englobaron los aprendizajes de sesiones anteriores, para la estrategia de aprendizaje se realizó una tabla sobre la equidad de género en las relaciones en la que cada alumno contrasto las implicaciones de la equidad de género en sus relaciones de amistad, noviazgo, estudio y en la relación entre hombres y mujeres escribiendo de acuerdo a lo aprendido como debería ser la equidad en cada una de ellas. La secuencia didáctica de esta intervención se encuentra en el (Anexo 7).

Para esta última intervención se consideraron todos aquellos detalles encontrados en las aplicaciones pasadas, diseñando el juego “40 alumnos dijeron”, el juego consistió en formar dos equipos, distribuidos en sus mismas filas, únicamente cambiando de lugar a los alumnos en los que se había obtenido menor impacto de participación activa, delegándoles un papel importante en los juegos, siendo el representante de su fila, estando al frente o al final de ella, quienes estaban encargados de dar las respuestas de su equipo.

El juego estaba conformado por 9 rondas, sin embargo, solo se llegó hasta la ronda 6, en cada una de las rondas los alumnos tenían que escribir su respuesta y e ir pasando la hoja de rondas a sus demás compañeros que se encontraban en su misma fila, hasta llegar a l

ultimo alumno quien compartiría las respuestas para ver si coincidían con las respuestas más populares.

Para ser el equipo ganador tenían que escribir su respuesta todos los integrantes de la fila con la finalidad de ganar los puntos de cada ronda del juego, por tal motivo todos los alumnos tuvieron que ser veloces y se motivaban entre sí para que escribieran su respuesta lo más rápido posible y que la hoja de ronda llegara al último integrante de la fila.

La dinámica fue muy favorecedora porque no solo se fomentó la participación activa de los alumnos, sino que también en la marcha del juego se fueron reforzando los conocimientos, al ir leyendo lo que sus otros compañeros colocaban y ampliando así su propio conocimiento.

Cabe mencionar que para obtener los puntos no tenía que decir textualmente lo que las diapositivas del juego estipulaban, pero sí que en esencia reflejara en entendimiento lo mismo, considerando del mismo modo la explicación del alumno que era encargado de compartir las respuestas de su equipo explicando con mayor claridad la misma, así como dando ejemplos.

Para finalizar el juego se sumaron los puntos obtenidos por cada equipo en cada una de las rondas, y así fue como se dio a conocer el equipo ganador.

Esta última intervención fue muy grata en experiencia debido a que los alumnos se encontraban motivados, interesados y además entre ellos mismos se alentaban para participar rápidamente y ser del equipo que obtuviera mayor puntaje, los sonidos emitidos en las diapositivas captaron la atención de los estudiantes y los mantenía en sintonía con la dinámica del juego, aquí también pude darme cuenta de los conceptos que necesitaban reforzarse o en los que los alumnos tenían conocimientos ambiguos al respecto.

La descripción anterior de lo sucedido en cada una de las estrategias didácticas propuestas se puede visualizar de forma general en las fotografías tomadas durante la aplicación de los juegos (Anexo 8).

Inspiración

Sin duda los principios que inspiran mi enseñanza competen a lograr lo planeado en cada sesión de clase, a fomentar la participación y autonomía de mis estudiantes, a la búsqueda e implementación de estrategias ante los nuevos retos educativos, los retos propios

que se generan con el grupo y el atender a las necesidades que obstaculicen el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los juegos propuestos fueron una oportunidad para mejorar el ambiente de aprendizaje, e ir mejorando progresivamente en la labor docente, desarrollando en la marcha nuevas competencias docentes, como el diseñar y utilizar diferentes instrumentos, estrategias y recursos para evaluar los aprendizajes y desempeños de los estudiantes considerando el tipo de saberes de la formación ética y ciudadana, una competencia que enmarca el perfil de egreso de la LEA de la Formación Ética y Ciudadana en educación secundaria.

De acuerdo con Minerva, Carmen (2002):

El juego en el aula sirve para facilitar el aprendizaje siempre y cuando se planifiquen actividades agradables, con reglas que permitan el fortalecimiento de los valores: amor, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, que fomenten el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos -los valores- facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa y no como una simple grabadora. (p.291)

Una vez concluido el periodo estipulado para la implementación de las estrategias didácticas, pude darme cuenta en uno de los Consejos Técnicos Escolares que mi propuesta funcionaba como una “tarea auténtica”, tras la visualización de ejemplos por parte de los docentes de la escuela secundaria, en la cual retomaban el juego como una de esas tareas a implementar en el aula con los alumnos, lo cual me genero mayor inspiración y visión para futuras intervenciones.

Montserrat Pedreira y Jordi Cantons (2017):

Definen una tarea auténtica como aquella que combina el conocimiento teórico con la práctica aplicada en aspectos relevantes para la formación. – fuerza a los estudiantes a enfrentarse a situaciones reales. – tiene sentido en sí misma (es decir, al margen de su capacidad formativa). (p.3).

Los alumnos después de la segunda intervención ya se encontraban consientes de la secuencia del aula, curiosos por el juego de la siguiente clase, debido a que siempre se llevaron a cabo durante la segunda sesión, es decir, después de adquirir teóricamente los conocimientos y teniendo las bases para poder reflexionar sobre los contenidos y

relacionarlos con su vida cotidiana y bien reforzar o aclarar dudas durante el desarrollo de los mismos, llegando a un aprendizaje significativo. “Un aprendizaje es significativo cuando el aprendiz puede atribuir posibilidad de uso (utilidad) al nuevo contenido aprendido relacionándolo con el conocimiento previo” (Rivera Muñoz, 2004, p.2).

Confrontación

Durante las prácticas profesionales del 7mo y 8vo semestre en el que se llevó a cabo la propuesta de mejora tuve que enfrentarme a la realidad educativa, es decir, estar consiente de todos aquellos factores internos y externos que influyen en el aula, viendo a la planeación didáctica como una herramienta flexible que en ocasiones necesita adecuaciones al instante pero sin perder de vista los objetivos, propósitos y aprendizajes esperados que se quieran lograr, puesto que hay situaciones que están fuera de nuestro alcance, como lo fue el caso de las situaciones que impidieron poner en marcha la presente propuesta con el primer grupo asignado aunado al contexto educativo post-pandemia.

Según José Luis Córlica (2020):

Si la realidad social es dinámica, la velocidad de los cambios es creciente y el sistema educativo en su conjunto debe asumir como misión dar respuesta a las necesidades formativas de la sociedad en la que se encuentra inmerso; el cambio resulta tan inevitable como la resistencia de los docentes a éste. Han de encontrarse entonces estrategias y vías de incentivo para hacer que este cambio sea posible. (párr. 8).

Hubo momentos en los que se tuvo que realizar pequeñas adecuaciones a las estrategias didácticas propuestas, como la organización del grupo, de los equipos que se conformaban, pero que sirvieron para reformular las siguientes intervenciones.

Cada uno de los juegos diseñados tenían la intención de generar confianza en el alumnado, motivarlo, fungir como espacio para la reflexión, poner en juicio diferentes situaciones partiendo de preguntas, ideas, comentarios, mismos que surgían a raíz de los planteamientos de los juegos, fomentar su participación activa, así como diferentes valores como el respeto, la honestidad, el compañerismo, la empatía, el diálogo y la tolerancia hacia las diferentes formas de pensar.

Reconstrucción

Derivado de lo sucedido en cada una de las clases, es necesario centrarme en los puntos que necesitaron de adecuaciones, así como de aquellos en los que se puede mejorar con la finalidad de hacer las cosas diferentes.

Los puntos en los que se necesita trabajar son:

Recordar las instrucciones y significado de algunos elementos que conforman el juego, siendo más clara y específica, puesto que en el juego aprendiendo a decidir y ¿Quién soy?, existieron confusiones referentes a las instrucciones o del significado de las letras que conformaban las tarjetas del primer juego, por ende, para que esto ya no suceda, una alternativa de mejora es escribir las instrucciones en el pizarrón o en una cartulina manteniendo visible las mismas durante todo el tiempo de aplicación.

Controlar mejor los tiempos en el aula, puesto que esta fue una debilidad presente durante las intervenciones, este punto es clave en toda práctica, puesto que solo se cuentan con escasos 50 minutos y es primordial distribuir el tiempo en el aula de forma efectiva, respetando los establecidos en la planeación didáctica y siendo más realista con los tiempos, y en su caso reestructurarlos si es necesario.

Distribuir los equipos que se conforman de manera estratégica de tal forma que estos sean diversificados y existan mayores oportunidades para el aprendizaje de conocimientos, se adquieran habilidades, competencias y se produzca el diálogo reflexivo entre pares.

Implementar estrategias más específicas con los alumnos que necesitan de mayor motivación, delegándoles algún deber dentro del aula, considerarlos como monitores y no perderles la atención ni un momento, puesto que muchas de las veces debido a la gran cantidad de alumnos que se encuentran en un salón de clase, los docentes difícilmente se logran percatar de los alumnos más introvertidos, quienes talvez tienen grandes opiniones o ideas y que pueden aportar mucho a la clase, pero que por una falta de confianza decide permanecer en silencio y no participar, y aunque este punto no fue un grave problema debido a que los juegos diseñados involucraban mayormente a todos, y se le dio oportunidad a

diferentes alumnos cada clase y en diferentes momentos de la misma, es difícil que en su totalidad se considere a todos, por lo cual es un punto que no quiero olvidar y que forma parte importante de este proceso de reconstrucción, considerando que nunca una clase es ideal o perfecta sino que es necesario reflexionar y buscar en que se puede mejorar.

Algunas de las consideraciones anteriores son gracias a los comentarios realizados por la docente titular, mismos que enriquecen la práctica al ser observada desde fuera con una perspectiva basada en experiencias (Anexo 9).

Evaluación de la Propuesta de Mejora

Para la evaluación de la propuesta de mejora se utilizaron diferentes instrumentos de carácter cualitativo con la finalidad de recabar información de los hechos ocurridos en el salón de clases, además de ir registrando los avances y mejoras de la propuesta o en su caso replantear situaciones, así mismo valorar el alcance de las estrategias y el logro de los objetivos planteados.

Se utilizaron diferentes instrumentos tales como el diario pedagógico que permitió realizar el proceso de introspección de lo ocurrido en el aula, listas de cotejo, para valorar la participación activa en clase, visualizar de forma práctica en quienes era más necesario la motivación, y registrar los avances de cada uno, la observación para tener en cuenta hechos relevantes que impactan dentro del aula, cuestionarios e instrumentos de valoración de la práctica docente para conocer el impacto en los alumnos y considerar las recomendaciones de la docente titular, por último, la contemplación y análisis de trabajos y evidencias de los juegos.

Los instrumentos mencionados anteriormente fueron utilizados para cada uno de las estrategias didácticas propuestas en las fechas en las que fueron puestos en marcha, es decir, 23 y 30 de marzo, 06 y 27 de abril, 04 de mayo y 11 de mayo del 2022 por lo que a continuación se redactan los resultados obtenidos de cada una de ellos.

Para comenzar realizare un análisis de la lista de cotejo utilizada para valorar la participación de los alumnos bajo lo aplicación de cada uno de los juegos (Anexo 10) donde se consideran los siguientes criterios:

- Muestra interés por la clase,
- Mantiene una actitud positiva y respetuosa en todo momento,
- Expresa con claridad sus ideas,
- Se encuentra motivado por el juego,
- Relaciona el contenido con su vida cotidiana,
- Comprende y respeta las reglas y objetivos del juego,
- Presta atención a sus compañeros cuando están participando,
- Comprende el contenido abordado,
- Muestra iniciativa por participar en actividades, dinámicas y técnicas que el juego demande y,

- Participa activamente.

Bajo una escala ordinal; siempre, casi siempre, a veces, casi nunca y nunca, mismos que ayudaron a visibilizar los avances u áreas de oportunidad con los alumnos, otorgándole un color a cada factor de la escala.

En el juego “Aprendiendo a decidir” se puede observar como la participación de los estudiantes es menor en comparación a la última estrategia “40 alumnos dijeron”, puesto que se reflejan cómo fueron los avances tras cada juego aplicado, sin embargo, influyen mucho los intereses específicos de cada alumno, ya que la participación dependió mucho si les parecía interesante o no el juego.

Dentro de ese instrumento también se visualiza a aquellos alumnos que necesitaron de mayor motivación para su participación activa o bien los alumnos que no obtuvieron muchos avances por su inasistencia a clases.

Los factores que más influyeron para que el alumno se motivara a participar fueron el tener la oportunidad de ser reconocidos mediante alguna insignia, como las utilizadas en el juego “La Aventura”, o cuando se le asignaba un puntaje como en el juego “40 alumnos dijeron”.

Para el logro de las participaciones fue necesario previamente realizar diferentes actividades de aprendizaje (Anexo 11), para darle oportunidad al alumno de asimilar el contenido, reflexionarlo individualmente, plantear sus dudas, generar preguntas.

La primer estrategia de aprendizaje consistió en una tabla que contenía diferentes situaciones en las que los alumnos reflexionaron sobre casos específicos que se pueden presentar en su vida cotidiana, esta actividad tuvo gran respuesta pues posteriormente con la aplicación del juego “Aprendiendo a decidir” se dio pauta a diferentes puntos de vista sobre cómo dar solución a un problema y sobre las diferentes alternativas que debemos considerar antes de tomar una decisión, o bien aquí también se dio el reconocimiento de solicitar ayuda a personas adultas si es necesario para tomar la mejor decisión.

Para la segunda estrategia se completó un texto correspondiente al tema; la cultura incluyente e intercultural en mi entorno, en esta ocasión fue un poco complicado para los alumnos realizar la actividad, pero es aquí donde el juego “La Aventura” fungió no solo como espacio de participación activa sino para que los alumnos retroalimentaran, aclararan sus dudas, aprendieran del otro, dieran cuenta de sus conocimientos y se comprendiera mejor

el tema de una forma apegada a lo que se puede presentar en la vida cotidiana

La actividad correspondiente al tema; la construcción de la identidad personal” se consideró un esquema conformado por los elementos que se retoman de los otros pero que conforman parte de su identidad, como la familia, los amigos, la comunidad, la escuela, identificando propiamente lo que retoman y se consideran a si mismos, esto estaba relacionada con el juego ¿Quién soy?, el juego constituyo una parte importante para dialogar entre sus compañeros de equipo diferentes aspectos que conforman su identidad, conocerse mejor y fomentar diferentes valores como el compañerismo, el respeto y la empatía.

La ultima estrategia de aprendizaje consistió en valorar como es que debería de ser la equidad de género en sus relaciones afectivas, buscando que los alumnos reflexionaran sobre los estereotipos y roles de género que la sociedad mantiene considerando situaciones inaceptables como normales, esta actividad iba de la mano con la estrategia de participación “40 alumnos dijeron”, la cual también tuvo gran impacto, pues aquí todos tenían que estar atentos en todo sentido, a lo que solicitaba cada ronda, a ser rápidos con su respuesta, aquí pude observar como los alumnos se alentaban y motivaban entre si para escribir su respuesta, trabando en equipo, algo que funciono fue el tener un elemento para indicar que ya terminaron y que compartirían su respuesta, sin que se hiciera un caos porque todos querían participar al mismo tiempo, respetando su turno y esperando la oportunidad de ganarles los puntos al equipo contrario.

Finalmente, gracias al cuestionario aplicado y de un Ticket de salida (Anexo 12) me pude percatar de que los alumnos encontraban atractivos a los juegos diseñados, que ayudo a algunos a dejar su timidez y animarse a participar, que algunos los consideraban buenos porque los ayudo a involucrarse en la clase sin sentirse estresados, y olvidarse si su respuesta era correcta o incorrecta.

Los juegos que tuvieron mayor respuesta fueron “La Aventura” y “40 alumnos dijeron” puesto que hubo mayor participación activa durante la sesión de clase, mayor interés, mayor curiosidad y mayor intriga. Al hacer uso de las TICs, se tuvo la posibilidad de tener diferentes elementos visuales, sonidos, personajes, pero sin olvidar los elementos físicos, creando un ambiente de aprendizaje favorable.

Conclusión

Derivado de lo realizado en la elaboración del informe “Diseño de estrategias didácticas para fomentar la participación activa de los alumnos de educación secundaria durante las prácticas profesionales de una docente en formación de la Escuela Normal de Texcoco en el ciclo escolar 2021 – 2022”, podemos recalcar en la importancia que tuvo la reflexión en la práctica docente para la mejora y fortalecimiento de la misma, apegándose a lo que demanden los planes y programas de la educación secundaria.

La reflexión en la acción fue una parte medular para la propuesta de mejora, puesto que permitió dar cuenta de los aspectos en los que fue necesario trabajar para enriquecer y fortalecer mi desempeño como docente.

El objetivo del presente informe fue el diseñar estrategias didácticas para fomentar la participación activa de los alumnos de educación secundaria al realizar intervenciones pertinentes a las mismas, fue realmente retador, motivador e inspirador el proceso para el diseño de las estrategias puesto que se movilizaron las competencias genéricas, profesionales y disciplinares correspondientes a la licenciatura.

Se realizó una búsqueda documental para dar respuesta a las interrogantes formuladas a partir de la problemática encontrada, las cuales fueron ¿Qué estrategias didácticas son adecuadas para fomentar la participación activa de los alumnos de educación secundaria?, y ¿De qué manera se puede innovar en la implementación de estas estrategias didácticas?

Se dio respuesta considerando al juego como una estrategia didáctica pertinente para implementarla en el aula y fomentar la participación activa de los estudiantes.

Del mismo modo se consideraron los canales perceptivos e intereses de los alumnos con la finalidad de que en primera instancia despertara su curiosidad y se desarrollaran gradualmente en cada uno de ellos.

El fomentar la participación activa de los alumnos generó que el ambiente de aprendizaje se diversificara, obteniendo interesantes perspectivas tras el análisis y relación de los contenidos con la vida cotidiana, ayudó a que los alumnos más tímidos se sintieran en confianza para participar, poco a poco diferentes alumnos tomaban la iniciativa, el involucramiento por su aprendizaje se fue visualizando.

La dinámica de la clase y la forma de trabajo cambió, estando presentes los aprendizajes esperados en todo momento, donde la reflexión, el diálogo, y la comunicación

asertiva tuvieron presencia.

Lo anterior también detono que los alumnos que no comprendieron completamente el contenido, se retroalimentaran y reforzaran los mismos gracias al juego.

El poder mejorar mis intervenciones docentes me ayudo a tener mayor confianza en mí, a desenvolverme mejor, a mejorar mis habilidades digitales, comunicativas, me ayudo a ponerme en el lugar de cada alumno y reflexionar lo que es necesario para que se motive, se involucre, se interese, aprenda, se desarrolle y se desenvuelva en el aula.

Hubo momentos en los que fue necesario replantear, rediseñar, o cambiar, sin embargo, todo ello contribuyó en la aplicación de las estrategias didácticas que sirvieron para fomentar la participación activa de los alumnos.

Los comentarios de la docente titular son meramente constructivos, y que aportaron en la marcha de la propuesta, mismos que seguiré tomando en cuenta para cada mejorar constantemente y por su puesto me quedo con la experiencia vivida en el aula, los comentarios y respuesta de todos los alumnos, quienes también mostraron confianza para compartirme sus intereses.

Es impresionante los cambios que pude observar en mi avance como docente, y de lo que se puede lograr en el aula, el problema que se identifico durante el tercer semestre aquejaba mis intervenciones y gracias al plan de acción desarrollado me siento convencida de mi labor, de lo que un cambio puede generar en el aula.

Ahora me siento preparada para asumir mi labor, claro, siendo consciente que aquí no concluyen mis cambios, puesto que quiero mejoras progresivas tras cada intervención, sin duda la experiencia de poder intervenir nuevamente en las aulas, ayudo mucho para que el logro de la propuesta fuese posible.

“Mientras enseñó continuó buscando, indagando. Enseño porque busco, porque indagué, porque indago y me indago. Investigo para comprobar, comprobando intervengo, interviniendo educo y me educo. Investigo para conocer lo que aún no conozco y comunicar o anunciar la novedad” (Paulo Freire, 2004, p.14).

Referencias

Tesis y trabajos de grado

- Flores, O. (2015). La participación de los estudiantes en el aula como factor determinante para mejorar la calidad de los aprendizajes [Tesis de Maestría, Universidad Alberto Hurtado de Santiago, Chile]. Archivo digital. <https://repositorio.uahurtado.cl/bitstream/handle/11242/7873/MGDEFloresL.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Palomo, D. (2015). El juego en los adolescentes como plataforma de aprendizaje de la tecnología en secundaria. [Trabajo fin de Master, Universidad de Valladolid]. Archivo digital. [file:///C:/Users/52595/Downloads/TFM-G522%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/52595/Downloads/TFM-G522%20(1).pdf)
- Salgado, J. (2016). INNOVACION EDUCATIVA: “INNOVANDO EN LA EDUCACION SUPERIOR, UNA REVISION”. [Tesis de Maestría, UNIVERSIDAD ARTURO PRAT]. Archivo digital. <https://docplayer.es/37018485-Innovacion-educativa-innovando-en-la-educacion-superior-una-revision-magister-en-educacion-superior.html>

Cibergrafía

- Alonso Tejada., Eréndira, M. (2009). LA PLANEACIÓN DIDÁCTICA. Cuadernos de formación de profesores, 3. http://uiap.dgenp.unam.mx/apoyo_pedagogico/proforni/antologias/LA%20PLANEACION%20DIDACTICA.pdf
- Carmen, J. (2009). La inteligencia emocional en el aula. Innovación y experiencias educativas. https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_21/CARMEN_JURADO_GOMEZ02.pdf
- DGSuM (2018) Licenciatura en Enseñanza y Aprendizaje de la Formación Ética y Ciudadana en Educación Secundaria. <https://www.cevie-dgesum.com/index.php/planes-de-estudios-2018/116#ftnref1>
- Díaz Barriga, (1998). Estrategias de enseñanza para la promoción de aprendizajes significativos. Estrategias docentes para un aprendizaje significativo.
- Jiménez González, R. Z. (2016). Las estrategias didácticas y su papel en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje. EDUCATECONCIENCIA, 108.
- Montse-rat Pedreira, Jordi Cantons (2017). TAREAS AUTÉNTICAS: LA FORMACIÓN QUE REVIERTE EN LA SOCIEDAD. Facultad de Ciencias Sociales de Manresa. <file:///C:/Users/52595/Downloads/336769-Texto%20del%20art%C3%ADculo-484499-1-10-20180417.pdf>
- Plan de estudios (2018). Licenciatura en Enseñanza y Aprendizaje de la Formación Ética y Ciudadana en Educación Secundaria. <https://www.cevie-dgesum.com/index.php/planes-de-estudios-2018/116>
- SEP. (2017). APRENDIZAJES CLAVE PARA LA EDUCACIÓN INTEGRAL. Ciudad de México.
- SEP. (febrero de 2018). PERFIL, PARÁMETROS E INDICADORES PARA DOCENTES Y TÉCNICOS DOCENTES. Obtenido de <https://www.cife.edu.mx/recursos/spd/basica/docente/docente-basica-perfiles-parametros-indicadores.pdf>

Documentos

- Barrantes. (2014). *Investigación, un camino hacia el conocimiento, un enfoque cualitativo y cuantitativo*. Editorial Universidad Estatal a Distancia.
- Delval, J. (2000). *Aprender en la vida y en la escuela (2ª ed.)*. Morata.
- Flores, J., Ávila, J., Rojas, C., Sáez, F., Acosta R. y Díaz, C. (2017). *Estrategias Didácticas Para El Aprendizaje Significativo En Contextos Universitarios*. Unidad De Investigación y Desarrollo Docente. http://docencia.udec.cl/unidd/images/stories/contenido/material_apoyo/ESTRATEGIAS%20DIDACTICAS.pdf
- Frade Laura. (2009). *Planeación por competencias (2nd ed.)*. Inteligencia Educativa. <https://secc9sntedesarrolloprofesional.files.wordpress.com/2017/11/18-frade-laura-planeacion-por-competencias.pdf>
- Freire Paulo. (2004). *Pedagogía de la autonomía*. Siglo XXI Editores.
- Gutiérrez Ríos, Yolima, M., Pérez, P. (2015). *El juego en el escenario educativo actual: discursos y prácticas de juego en la educación preescolar, primaria, secundaria, media y superior*. Kimpres, Universidad de la Salle. http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-unisalle/20170117125101/el_juego_en_el_escenario.pdf
- Hernández Sampieri. (2014). *Metodología de la Investigación (6ª ed.)*. MCGRAW-HILL.
- Latorre, A. (2005). *La investigación-acción. Conocer y cambiar la práctica educativa (5ª ed.)*. GRAÓ.
- Medina Rivilla y Salvador Mata. (2009). *Didáctica General (2ª ed.)*. PEARSON EDUCACIÓN. <https://ceum-morelos.edu.mx/libros/didacticageneral.pdf>
- Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. (2018). *Modos de organizar las clases: las secuencias didácticas (2ª ed.)*. Dirección General de Planeamiento e Innovación Educativa. https://www.buenosaires.gob.ar/sites/gcaba/files/profnes_marco_doc_2_modos_de_organizar_las_clases_-_final.pdf
- Rodríguez, A. (2021). *Guía de orientaciones para la participación activa en el aula*. Down España. <https://www.sindromedown.net/wp-content/uploads/2021/09/Participacion-en-el-Aula.pdf>
- Taylor y Bogdán. (1984). *Introducción a los métodos cualitativos de la investigación*. PAIDÓS.

Revistas

- Bausela Esperanza. (s.f). LA DOCENCIA A TRAVÉS DE LA INVESTIGACIÓN– ACCIÓN. Revista Iberoamericana de Educación. <https://rieoei.org/historico/deloslectores/682Bausela.PDF>
- Casasola Rivera. (2020). El papel de la didáctica en los procesos de enseñanza y aprendizaje universitarios. Revista Comunicación, 29. <https://revistas.tec.ac.cr/index.php/comunicacion/article/view/5258/4908>
- Contreras Sierra, Emigdio Rafael (2013). El concepto de estrategia como fundamento de la planeación estratégica. Pensamiento & Gestión. Redalyc, 35, <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=64629832007>
- Córica José, L. (2020). Resistencia docente al cambio: Caracterización y estrategias para un problema no resuelto. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 23. https://www.redalyc.org/journal/3314/331463171013/html/#redalyc_331463171013

[_ref12](#)

- Díaz Barriga, Ángel (2013). Secuencias de aprendizaje. ¿Un problema del enfoque de competencias o un reencuentro con perspectivas didácticas? Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado, 17. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=56729527002>
- Fullan, M. (2007). Mejoras en Colegios: Requisitos para la Formación de Profesores. Rev. Pensamiento Educativo, 41. <file:///C:/Users/52595/Downloads/Fullan%202007.pdf>
- Jiménez Amparo, Robles F. (2016). Las estrategias didácticas y su papel en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje. Revista EDUCATECONCIENCIA, 9. <https://tecnocientifica.com.mx/volumenes/V9N10A7.pdf>
- Jiménez González, R. Z. (2016). Las estrategias didácticas y su papel en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje. EDUCATECONCIENCIA, 9. <https://tecnocientifica.com.mx/volumenes/V9N10A7.pdf>
- Marambio J, Becerra D, Cardemil F, Carrasco L. (2019). Estilo de aprendizaje según vía de ingreso de información en residentes de programas de postítulo en otorrinolaringología. Revista de Otorrinolaringología y Cirugía de Cabeza y Cuello. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/orl/v79n4/0718-4816-orl-79-04-0404.pdf>
- Mejía Serafín, Leobano H., & Osorio García, Maricela del Carmen, & Navarro Zavaleta, José Antonio (2008). Impacto de la práctica docente sobre la calidad de la enseñanza en el nivel medio superior. Espacios Públicos, 11. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=67602119>
- Minerva, Carmen (2002). El juego: una estrategia importante. Redalyc, 6. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35601907>
- Moliní F. y Sánchez, G. (2009). Fomentar la participación en clase de los estudiantes universitarios y evaluarla. Revista de Docencia Universitaria, 17. [file:///C:/Users/52595/Downloads/Fomentar la participacion en clase de lo.pdf](file:///C:/Users/52595/Downloads/Fomentar%20la%20participacion%20en%20clase%20de%20lo.pdf)
- Montserrat Pedreira y Jordi Cantons. (2017). TAREAS AUTÉNTICAS: LA FORMACIÓN QUE REVIERTE EN LA SOCIEDAD. Facultad de Ciencias Sociales de Manresa. <file:///C:/Users/52595/Downloads/336769-Texto%20del%20art%C3%ADculo-484499-1-10-20180417.pdf>
- Pérez Galván, M., Concepción, A. (2017). La participación de los estudiantes en una escuela secundaria: retos y posibilidades para la formación ciudadana. SciELO, 22. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662017000100179
- Recio. (2005). Estrategia didáctica de trabajo con el mapa con enfoque desarrollador en el proceso de enseñanza- aprendizaje de la Geografía en la secundaria básica. SciELO.
- Rivera Muñoz. (2004). EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO y la evaluación de los aprendizajes. REVISTA DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA, 4. http://online.aliat.edu.mx/adistancia/dinamica/lecturas/El_aprendizaje_significativo.pdf
- Ronald Feo. (2010). Orientaciones Básicas Para El Diseño De Estrategias Didácticas. Dialnet, 16. [file:///C:/Users/52595/Downloads/Dialnet-OrientacionesBasicasParaElDisenoDeEstrategiasDidac-3342741%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/52595/Downloads/Dialnet-OrientacionesBasicasParaElDisenoDeEstrategiasDidac-3342741%20(1).pdf)
- Smyth (1991). Una pedagogía crítica de la práctica en el aula. Revista de Educación.

Video

Clases, ciencia y educación. (2020), 14 mayo). Diseño de una planeación didáctica. [Vídeo].

YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=C-Ck6j9dbtg>

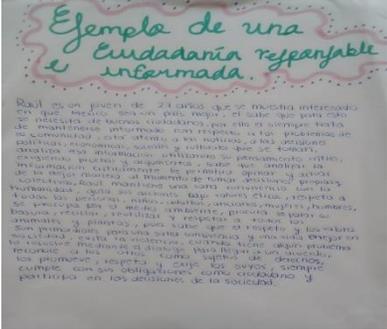
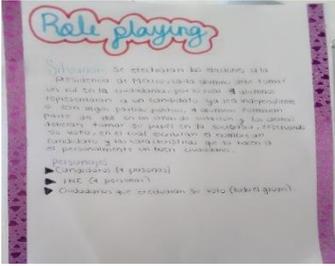
ANEXOS

Anexo I

Secuencia Didáctica, Tercer Semestre, 1er Momento de Intervención

Docente en formación: Araceli Joara García Lara.		
Titular de la asignatura: Joaquín Mora Chávez.		
Asignatura: Formación Cívica y Ética. Grado: 3 Grupo: B	Bloque: II (PLAN 2011)	Tiempo estimado: 100 minutos.
	Tema: Características de la ciudadanía democrática para un futuro colectivo.	Sesiones: 1
		Fecha: 7/Noviembre/2019.
Competencias: - Conocimiento y cuidado de sí mismo – Autorregulación y ejercicio responsable de la libertad – Apego a la legalidad y sentido de justicia.		
Enfoque didáctico de la asignatura: Orientaciones centradas en el desarrollo de la autonomía del alumnado y en la adquisición de compromisos ciudadanos teniendo como marco de referencia los principios y valores democráticos.	Campo formativo: Pensar, decidir y actuar para el futuro.	Ejes formativos: Persona, ciudadanía y Ética.
Aprendizaje esperado: Emplea procedimientos democráticos que fortalecen la participación ciudadana en asuntos de interés público.	Contenido: Una ciudadanía informada, congruente en su actuar, consciente tanto de sus derechos como de sus deberes.	
Problemática del contexto: Se examina la calidad de la ciudadanía en México, según un estudio difundido por el INE en el 2014, revelan que la ciudadanización y democratización en el país, en el que las condiciones necesarias para su consolidación aún son precarias por lo que es necesario formar a los adolescentes y jóvenes orientados a una ciudadanía responsable, participativa e informada, pues la ciudadanía es precisamente un proceso de construcción, mismo que con su acción construye una democracia.		
Saberes que se movilizan		
Saber conocer Utiliza los siguientes conceptos: *Democracia: Forma de gobierno en el que se ejerce el poder político del y para el pueblo. * Derechos ciudadanos: prerrogativas que protegen las libertades	Saber hacer Aplica sus conocimientos adquiridos para realizar un mapa mental, un texto y un Role Playing sobre la ciudadanía para reafirmar el contenido.	Saber ser Manipula sus conocimientos y aplica valores como el respeto, solidaridad, responsabilidad, tolerancia, entre otros y los utiliza en su vida cotidiana.

<p>individuales y que garantizan la capacidad del ciudadano para participar en la vida civil.</p> <p>*Deberes ciudadanos: Son las responsabilidades establecidas previamente a su cumplimiento, para asegurar formas comunitarias con igualdad de derechos para toda la humanidad.</p> <p>* Ciudadanía: Es poseer un sentimiento de pertenencia a una comunidad política y obtener un reconocimiento de esa comunidad política a la que se pertenece.</p> <p>*Participación ciudadana: Se trata la integración de la población en general, en los procesos de toma de decisiones, la participación colectiva o individual en política, entendida esta como algo de lo que todos formamos parte.</p>		
Secuencia didáctica		
<p>INICIO</p> <p>ACTIVIDADES PERMANENTES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo (1 min). • Pase de lista (2 min). • Pausa activa (6 min). • Pegar material (2 min). <p>Resuelve las siguientes preguntas mediante la dinámica “cubo preguntón” y en una hoja otorgada por el docente anota las respuestas. (20 min).</p> <p>¿Qué es la democracia?</p>	<p>DESARROLLO</p> <p>Clasifica la información vista con anterioridad mediante un mapa mental. (10 min).</p>  <p>Ejemplifica mediante un texto un caso en donde se presente una ciudadanía responsable e informada con actuación congruente. (10 min).</p>	<p>CIERRE</p> <p>Relata su opinión final y muestra su mapa mental ante el grupo. (15 min).</p>

<p>¿Qué es la ciudadanía? ¿Cómo podemos estar informados como ciudadanos? ¿Cuáles son los deberes de un ciudadano? ¿Cuáles son los derechos de un ciudadano? ¿Qué es la participación ciudadana?</p>	 <p>Produce un “Role Playing” acerca del caso de una ciudadanía otorgado por el docente de manera grupal. (30 min).</p> 	
<p>Criterio de evaluación</p>	<p>Estrategias de evaluación: El Mapa Mental es una herramienta que permite la memorización, organización y representación de la información con el propósito de facilitar los procesos de aprendizaje, administración y planeación organizacional, así como la toma de decisiones. El Role Playing es una técnica que ayuda a comprender mejor diversas situaciones reales de la vida cotidiana, también sirve para la reflexión de cómo es vivida la ciudadanía. El texto tiene como función primordial transmitir información, proporcionar datos, agregando explicaciones y descripción de ejemplos.</p> <p>Instrumentos: Mapa mental, cuestionario, texto, dramatización “Role Playing”. Lista de verificación.</p>	
<p>Recursos materiales</p>	<p>Libreta, plumas, cubo de preguntas, pintaron, pizarrón, hojas, colores, plan, material didáctico, ropa (indígena y formal) urna electoral de INE, imágenes, credencial escolar.</p>	<p>Trabajo extra clase:</p>
<p>Referencias bibliográficas</p>	<p>http://sil.gobernacion.gob.mx/Glosario/definicionpop.php?ID=67 https://libros.conaliteg.gob.mx/S00093.htm?#page/86 https://www.redalyc.org/pdf/2010/201021093004.pdf</p>	

Anexo 2

Secuencia Didáctica, Tercer Semestre, 2do Momento de Intervención

Docente en formación: Araceli Joara García Lara.		
Titular de la asignatura: Joaquín Mora Chávez.		
Asignatura: Formación Cívica y Ética. Grado: 3 Grupo: B	Bloque: II (PLAN 2011) Tema: La participación de los adolescentes y jóvenes en el desarrollo social de México.	Tiempo estimado: 100 minutos.
		Sesiones: 1
		Fecha: 12/Diciembre/2019.
Competencias: - Conocimiento y cuidado de sí mismo – Autorregulación y ejercicio responsable de la libertad – Apego a la legalidad y sentido de justicia.		
Enfoque didáctico de la asignatura: Orientaciones centradas en el desarrollo de la autonomía del alumnado y en la adquisición de compromisos ciudadanos teniendo como marco de referencia los principios y valores democráticos, el respeto a las leyes y principios fundamentales de los derechos humanos.	Campo formativo: Pensar, decidir y actuar para el futuro.	Ejes formativos: Persona, ciudadanía y Ética.
Aprendizaje esperado: Asume compromisos ante la necesidad de que los adolescentes participen en asuntos de la vida económica, social, política y cultural del país que condicionan su desarrollo presente y futuro.	Contenido: Los adolescentes y jóvenes frente al impacto de los procesos globales.	
Problemática del contexto: Los jóvenes de México y el mundo hoy se encuentran con el reto de adaptarse a un estilo de vida más abierto, debido a los cambios constantes su comportamiento ante la vida es diferente al de las generaciones pasadas, se ha dado un incremento alarmante en las dependencias ante las nuevas tecnologías, por ello es importante encaminar a los jóvenes hacia un ámbito digital seguro, que le otorgue mayores oportunidades laborales, sociales, culturales y económicas posibles, que contribuyan a su desarrollo social, mejorando la inclusión social e impulsando una mejor calidad de vida.		
Saberes que se movilizan		

Saber conocer	Saber hacer	Saber ser
<p>Utiliza los siguientes conceptos:</p> <p>*Globalización: Proceso económico, tecnológico, social y cultural que consiste en la creciente comunicación e interdependencia de los distintos países, unificando sus mercados, sociedades y culturas por medio de una serie de transformaciones sociales y económicas.</p> <p>*Participación ciudadana: Se trata la integración de la población en general, en los procesos de toma de decisiones, la participación colectiva o individual en política, entendida esta como algo de lo que todos formamos parte.</p> <p>*Tecno-globalización: Es la difusión de la tecnología a través del mundo, de las culturas, de las naciones; atravesando fronteras sin importar las características de las naciones o de las culturas a las que llegara, comprimiéndose así en una sola.</p> <p>*sociedad global: grupos sociales como individualidades, en</p>	<p>Emplea los conocimientos adquiridos para realizar un cuadro sinóptico con los conceptos e ideas claves del tema, un dibujo que represente a los procesos globales y su impacto en la sociedad, un esquema y un cuadro comparativo sobre la globalización en la esfera económica, política, cultural y social, con la finalidad de reafirmar el contenido.</p>	<p>Manipula sus conocimientos y aplica valores como la responsabilidad, la solidaridad, y el respeto y los utiliza en su vida cotidiana.</p>

oposición a las generalizaciones que suponen que la humanidad se divide en grupos con mayor o menor grado de desarrollo y cuyo objetivo debe ser la transición hacia una sociedad industrial.

***Estilo de vida:** conjunto de actitudes y comportamientos que adoptan y desarrollan las personas de forma individual o colectiva para satisfacer sus necesidades como seres humanos y alcanzar su desarrollo personal.

Secuencia didáctica

INICIO
ACTIVIDADES
PERMANENTES

- Saludo (1 min).
- Pase de lista, por medio de las actividades realizadas. (2 min).
- Pausa activa (5 min).
- Pegar material (2 min).

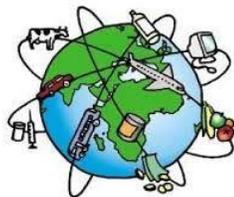
Resuelve las siguientes preguntas mediante la dinámica “Bob it” y en una hoja otorgada por el docente anota las respuestas. (25 min).
¿Qué es la globalización?

DESARROLLO

Utiliza la información vista con anterioridad y la organiza mediante un cuadro sinóptico. (15 min).



Ejemplifica mediante un dibujo el impacto de los procesos globales. (10 min).



CIERRE

Relata su opinión final ante el grupo y coloca sobre el papel bond pegado en el pizarrón una consecuencia positiva o negativa de la globalización. (15 min).

POSITIVO	NEGATIVO

¿Qué es la participación ciudadana?
 ¿Cuáles son las ventajas de la globalización?
 ¿Cuáles son las desventajas de la globalización?
 ¿Cuáles son los efectos de la globalización?
 ¿Qué es la tecno globalización?
 ¿Qué es una sociedad global?

Completa el siguiente cuadro comparativo sobre las consecuencias positivas y negativas de la globalización, en diversos ámbitos. (15 min).

CONSECUENCIAS	POSITIVAS	NEGATIVAS
ECONÓMICAS	- Aumenta las posibilidades de comercio y de negocio para las empresas.	- Incrementa el peso de las grandes multinacionales en perjuicio de las empresas nacionales y de las pequeñas empresas.
POLÍTICAS	- Colabora a difundir las libertades, los derechos de las mujeres y la democracia.	- Limita la autonomía de los países, que se ve condicionada por las decisiones de las grandes instituciones internacionales, por los intereses de las grandes multinacionales y por el poder de las empresas multinacionales. - Genera inestabilidad en algunas áreas mundiales donde se imponen gobiernos extremistas como reacción a las formas occidentales de hacer política.
SOCIALES	- Incrementa el nivel de vida y el empleo. - Facilita la movilidad de la población. - Difunde avances médicos y sanitarios.	- Impulsa la flexibilidad, la inestabilidad laboral y el descenso salarial. - Promueve los grandes movimientos migratorios entre países ricos y pobres. - Difunde problemas, como el sida y la delincuencia internacional.
CULTURALES	- Difunde la ciencia, la tecnología y la cultura.	- Provoca la pérdida de la identidad cultural de algunos pueblos al imponer los modelos occidentales.

Resuelve el esquema de la página 119 de su libro de texto. (10 min).

Integramos

6. Completa el siguiente esquema. Señala diferentes formas en que participas en las siguientes esferas.

Vida económica	Vida social
Vida política	Vida cultural

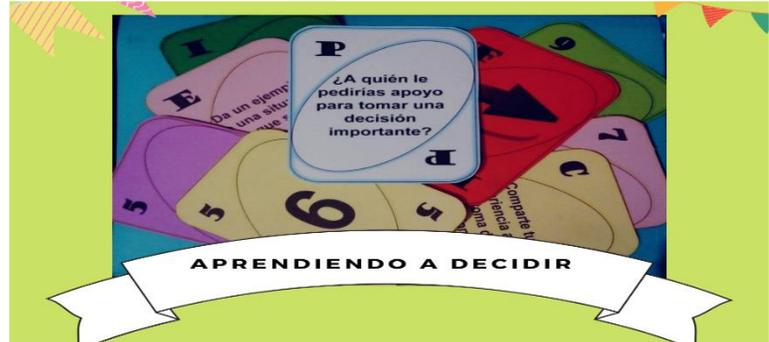
Criterio de evaluación

Estrategias de evaluación: El cuadro sinóptico sirve para estructurar de manera lógica la información y es una estrategia para organizar el contenido de manera sencilla. El cuadro comparativo permite la organización y la sistematización de la información a comprender constituyéndose en una estrategia importante para el aprendizaje significativo. Los dibujos son una herramienta para que los alumnos comprendan y recuerden mejor los conceptos vistos en la clase. El esquema permite asimilar mejor la información.

Instrumentos: cuadro sinóptico, cuestionario, dibujo, esquema y cuadro comparativo.
 Lista de verificación.

Recursos materiales	Libreta, plumas, lápiz, colores, pintaron, tape, Bob it, copias, papel bond, hojas blancas y de color.	Trabajo extra clase:
Referencias bibliográficas	https://www.revistacomercioexterior.com/articulo.php?id=254&t=la-globalizacion-y-suimpacto- https://libros.conaliteg.gob.mx/S00093.htm?#page/118 https://utopicdignity.wordpress.com/2013/09/30/la-globalizacion-y-sus-efectos-sobre-la-juventud/	

Anexo 3
Juegos Diseñados



Anexo 4

Secuencia Didáctica, Octavo Semestre, 1er Momento de Intervención 23 y 30 de Marzo de 2022.

PLANEACIÓN PRIMER SESIÓN				
Docente titular:	Ma. Del Pilar Ortega Bastida.			
Docente en formación:	Araceli Joara García Lara.			
Asignatura:	Grado:	2°	Grupo:	D
Formación Cívica y Ética III.	Fecha:	23 y 30 de marzo de 2022.	Horario:	9:30 a 10:20 a.m.
Eje:	Ejercicio responsable de la libertad.			
Tema:	Mi derecho a tomar decisiones autónomas.			
Aprendizaje esperado:	Analiza críticamente información para tomar decisiones autónomas relativas a su vida como adolescente (sexualidad, salud, adicciones, educación, participación).			
Problemática del contexto:	La toma de decisiones durante la adolescencia es un proceso que les genera estrés ante la dificultad de elegir asertivamente.	Propósitos:	Analizar y tomar decisiones respecto a diferentes situaciones de su vida cotidiana como adolescente.	
Ambiente de aprendizaje	El ambiente escolar debe propiciar una convivencia armónica en la que se fomenten valores como el respeto, la responsabilidad, la libertad, la justicia, la solidaridad, la colaboración y la no discriminación (SEP, 2017)		Orientaciones didácticas:	La toma de decisiones, la comprensión y la reflexión crítica y la participación (SEP, 2017)
		Principios pedagógicos:	-Poner al estudiante y su aprendizaje en el centro del proceso educativo -Tener en cuenta los saberes previos del estudiante -Ofrecer acompañamiento al aprendizaje	

			-Valorar el aprendizaje informal -Estimular la motivación intrínseca del alumno (SEP, 2017)
Enfoque pedagógico:	La formación cívica y ética en la educación básica se orienta a desarrollar en los estudiantes capacidades y habilidades que les permitan tomar decisiones asertivas, elegir entre opciones de valor, encarar conflictos, participar en asuntos colectivos; y actuar conforme a principios y valores para la mejora personal y el bien común, teniendo como marco de referencia los derechos humanos y los principios democráticos (SEP, 2017)		
APRENDIZAJES QUE MOVILIZAN			
Aprender a conocer	Aprender a hacer	Aprender a ser	Aprender a convivir
Examina que es la toma de decisiones y la importancia de tomarlas de forma responsable, crítica e informada.	Analiza diferentes situaciones y toma decisiones autónomas relativas a su vida como adolescente.	Discute sobre los criterios que utiliza para la toma de decisiones.	Contrasta sus conocimientos para tomar decisiones de forma responsable en su vida como adolescente.
Estrategia de Enseñanza		Estrategia de aprendizaje	
Presentación digital (Anexo 1)		Tabla “Mis decisiones” (Anexo 2)	
ACTIVIDADES PREVIAS Y ACTIVIDADES PERMANENTES			
Actividades previas		Actividades permanentes	
Búsqueda y selección del contenido.		Saludo, pase de lista, uso de material didáctico, dar a conocer el tema y aprendizaje esperado, resolver dudas y revisión de trabajos.	
SECUENCIA DIDÁCTICA			
Inicio	Desarrollo		Cierre
-La docente en formación se presenta frente al grupo y se	-Responde la tabla “Mis decisiones” (Anexo 2), para		- Se revisa la tabla “Mis decisiones” y

<p>realiza la dinámica de presentación “la telaraña”. (5 min)</p> <p>-La docente en formación recupera los contenidos previos de los alumnos, realizando las siguientes preguntas: ¿Qué es la toma de decisiones? ¿Qué decisiones importantes has tomado en tu vida?, ¿Qué haces cuándo quieres tomar una decisión? (2 min)</p> <p>-Posteriormente la docente en formación proyecta el material didáctico (Anexo 1), como recurso de apoyo para dar a conocer el contenido científico del tema. (10 min)</p>	<p>analizar y reflexionar ante diferentes circunstancias relativas a su vida como adolescente en la toma de decisiones de forma responsable y consciente. (20 min)</p> <p>Durante el tiempo en la que se realiza la actividad, la docente en formación realiza el pase de asistencia.</p>	<p>se reflexiona críticamente de forma grupal sobre las respuestas a cada una de las decisiones tomadas. (13 min)</p>
Evaluación	Producto esperado	Tarea o trabajo extra clase
<p>Lista de cotejo (Anexo 3)</p>	<p>Tabla “Mis decisiones”</p>	
Bibliografía		
<p>Instituto Veracruzano de Acceso a la Información (2012). Tomar decisiones de manera Informada. Recuperado de: http://www.ivai.org.mx/difusion/cuadernillos/tomar_decisiones_secundaria.pdf</p> <p>Hachette (2021). Formación Cívica y Ética 2 (2nd Edición). Grupo Editorial Patria. https://conaliteg.vitalsource.com/books/9786075504513</p>		

PLANEACIÓN SEGUNDA SESIÓN				
Docente titular:	Ma. Del Pilar Ortega Bastida.			
Docente en formación:	Araceli Joara García Lara.			
Asignatura:	Grado:	2°	Grupo:	D
Formación Cívica y Ética III.	Fecha:	23 y 30 de marzo de 2022.	Horario:	11:25 a 12:10 p.m.
Eje:	Ejercicio responsable de la libertad.			
Tema:	Mi derecho a tomar decisiones autónomas.			
Aprendizaje esperado:	Analiza críticamente información para tomar decisiones autónomas relativas a su vida como adolescente (sexualidad, salud, adicciones, educación, participación).			
Problemática del contexto:	La toma de decisiones durante la adolescencia es un proceso que les genera estrés ante la dificultad de elegir asertivamente.	Propósitos:	Analizar y tomar decisiones respecto a diferentes situaciones de su vida cotidiana como adolescente.	
Ambiente de aprendizaje	El ambiente escolar debe propiciar una convivencia armónica en la que se fomenten valores como el respeto, la responsabilidad, la libertad, la justicia, la solidaridad, la colaboración y la no discriminación (SEP, 2017)		Orientaciones didácticas:	La toma de decisiones, la comprensión y la reflexión crítica y la participación (SEP, 2017)
		Principios pedagógicos:	<ul style="list-style-type: none"> -Poner al estudiante y su aprendizaje en el centro del proceso educativo -Tener en cuenta los saberes previos del estudiante -Ofrecer acompañamiento al aprendizaje -Valorar el aprendizaje informal -Estimular la motivación intrínseca 	

			del alumno (SEP, 2017)
Enfoque pedagógico:	La formación cívica y ética en la educación básica se orienta a desarrollar en los estudiantes capacidades y habilidades que les permitan tomar decisiones asertivas, elegir entre opciones de valor, encarar conflictos, participar en asuntos colectivos; y actuar conforme a principios y valores para la mejora personal y el bien común, teniendo como marco de referencia los derechos humanos y los principios democráticos (SEP, 2017)		
APRENDIZAJES QUE MOVILIZAN			
Aprender a conocer	Aprender a hacer	Aprender a ser	Aprender a convivir
Examina los pasos para la toma de decisiones.	Analiza diferentes situaciones y toma decisiones autónomas relativas a su vida como adolescente.	Discute sobre los criterios que utiliza para la toma de decisiones.	Contrasta sus conocimientos para tomar decisiones de forma responsable en su vida como adolescente.
Estrategia de Enseñanza		Estrategia de aprendizaje	
Video (Anexo 4)		Esquema “pasos para la toma de decisiones” (Anexo 5)	
ACTIVIDADES PREVIAS Y ACTIVIDADES PERMANENTES			
Actividades previas		Actividades permanentes	
Búsqueda y selección del contenido.		Saludo, pase de lista, uso de material didáctico, dar a conocer el tema y aprendizaje esperado, resolver dudas y revisión de trabajos.	
SECUENCIA DIDÁCTICA			
Inicio	Desarrollo		Cierre
-La docente en formación proyecta el video “Infografía Toma de decisiones” con la finalidad de continuar con el tema de la toma de decisiones y explica	-La docente en formación aplica la estrategia de participación “Aprendiendo a decidir” con la finalidad de que los alumnos participen y		- Realiza el esquema “pasos para la toma de decisiones”. (10 min)

los pasos para la toma de decisiones. (7 min)	reflexionen sobre las decisiones relativas a su vida como adolescente. (25 min) (Anexo 6)	-La docente en formación revisa la actividad del esquema. (3 min)
Evaluación	Producto esperado	Tarea o trabajo extra clase
Lista de cotejo (Anexo 7)	Esquema “pasos para la toma de decisiones”	
Bibliografía		
Instituto Veracruzano de Acceso a la Información (2012). Tomar decisiones de manera Informada. Recuperado de: http://www.ivai.org.mx/difusion/cuadernillos/tomar_decisiones_secundaria.pdf Hachette (2021). Formación Cívica y Ética 2 (2nd Edición). Grupo Editorial Patria. https://conaliteg.vitalsource.com/books/9786075504513		

Anexo 5

Secuencia Didáctica, Octavo Semestre, 2do Momento de Intervención 06 y 27 De Abril de 2022.

PLANEACIÓN PRIMER SESIÓN				
Docente titular:	Ma. Del Pilar Ortega Bastida.			
Docente en formación:	Araceli Joara García Lara.			
Asignatura:	Grado:	2°	Grupo:	D
Formación Cívica y Ética II.	Fecha:	06 y 27 de abril de 2022.	Horario:	9:30 a 10:20 a.m.
Eje:	Sentido de pertenencia y valoración de la diversidad.			
Tema:	Valoración de la diversidad, no discriminación e interculturalidad.			
Secuencia 5:	Participo y promuevo una cultura incluyente e intercultural en mi entorno.			
Aprendizaje esperado:	Participa en proyectos para promover una cultura incluyente e intercultural en sus espacios de convivencia.			
Problemática del contexto:	La discriminación es un problema presente en los ámbitos escolar, familiar y social que afecta negativamente a las personas.	Propósitos:	Promover una cultura incluyente e intercultural en sus espacios de convivencia.	
Ambiente de aprendizaje	El ambiente escolar debe propiciar una convivencia armónica en la que se fomenten valores como el respeto, la responsabilidad, la libertad, la justicia, la solidaridad, la colaboración y la no discriminación (SEP, 2017)		Orientaciones didácticas:	La participación y los proyectos de trabajo (SEP, 2017)
		Principios pedagógicos:	-Poner al estudiante y su aprendizaje en el centro del proceso educativo -Tener en cuenta los saberes previos del estudiante -Ofrecer acompañamiento al aprendizaje -Valorar el aprendizaje informal -Estimular la motivación intrínseca del alumno (SEP, 2017)	

Enfoque pedagógico:	La formación cívica y ética en la educación básica se orienta a desarrollar en los estudiantes capacidades y habilidades que les permitan tomar decisiones asertivas, elegir entre opciones de valor, encarar conflictos, participar en asuntos colectivos; y actuar conforme a principios y valores para la mejora personal y el bien común, teniendo como marco de referencia los derechos humanos y los principios democráticos (SEP, 2017)		
APRENDIZAJES QUE MOVILIZAN			
Aprender a conocer	Aprender a hacer	Aprender a ser	Aprender a convivir
Ejemplifica los conceptos referentes a una cultura incluyente e intercultural.	Examina su experiencia en relación a la promoción de una cultura incluyente e intercultural en su entorno.	Demuestra sus conocimientos para la promoción de una cultura incluyente e intercultural mediante el análisis de diferentes situaciones.	Práctica y promueve una cultura intercultural e incluyente en sus espacios de convivencia.
Estrategia de Enseñanza		Estrategia de aprendizaje	
Presentación digital y hoja de conceptos clave (Anexo 1)		Texto “una cultura incluyente e intercultural en mi entorno” (Anexo 2)	
ACTIVIDADES PREVIAS Y ACTIVIDADES PERMANENTES			
Actividades previas		Actividades permanentes	
Búsqueda y selección del contenido.		Saludo, pase de lista, uso de material didáctico, dar a conocer el tema y aprendizaje esperado, resolver dudas y revisión de trabajos.	
SECUENCIA DIDÁCTICA			
Inicio	Desarrollo		Cierre
-La docente en formación recupera los contenidos previos de los alumnos solicitado el concepto u ejemplos de las siguientes palabras:	-Completa el texto sobre “una cultura incluyente e intercultural en mi entorno”. (20 min)		- Se revisa el texto y se pide a algunos alumnos compartir su actividad en voz alta. (8 min)

<p>Respeto, dignidad, discriminación y diversidad cultural. (2 min)</p> <p>-Posteriormente la docente en formación proyecta el material didáctico (Anexo 1), como recurso de apoyo para dar a conocer el contenido científico del tema y reparte una hoja con los conceptos claves de la secuencia 5. (20 min)</p>	<p>Mientras los alumnos realizan la actividad se realiza el pase de asistencia.</p>	
Evaluación	Producto esperado	Tarea o trabajo extra clase
<p>Lista de cotejo (Anexo 3)</p>	<p>Texto “una cultura incluyente e intercultural en mi entorno”</p>	<p>Cartel “Promoviendo una cultura incluyente e intercultural en mi entorno”.</p>
Bibliografía		
<p>SEP (2008). EL ENFOQUE INTERCULTURAL EN EDUCACIÓN http://plataformaeducativa.se.jalisco.gob.mx/elpunto/sites/default/files/el enfoque intercultural en educacion.pdf</p> <p>Hachette (2021). Formación Cívica y Ética 2 (2nd Edición). Grupo Editorial Patria. https://conaliteg.vitalsource.com/books/9786075504513</p>		

PLANEACIÓN SEGUNDA SESIÓN					
Docente titular:	Ma. Del Pilar Ortega Bastida.				
Docente en formación:	Araceli Joara García Lara.				
Asignatura:	Grado:	2°	Grupo:	D	
Formación Cívica y Ética II.	Fecha:	06 y 27 de abril de 2022.	Horario:	11:25 a 12:10 p.m.	
Eje:	Sentido de pertenencia y valoración de la diversidad.				
Tema:	Valoración de la diversidad, no discriminación e interculturalidad.				
Secuencia 5:	Participo y promuevo una cultura incluyente e intercultural en mi entorno.				
Aprendizaje esperado:	Participa en proyectos para promover una cultura incluyente e intercultural en sus espacios de convivencia.				
Problemática del contexto:	La discriminación es un problema presente en los ámbitos escolar, familiar y social que afecta negativamente a las personas.	Propósitos:	Promover la participación del alumnado y promover una cultura incluyente e intercultural en sus espacios de convivencia.		
Ambiente de aprendizaje	El ambiente escolar debe propiciar una convivencia armónica en la que se fomenten valores como el respeto, la responsabilidad, la libertad, la justicia, la solidaridad, la colaboración y la no discriminación (SEP, 2017)		Orientaciones didácticas:	La participación y los proyectos de trabajo (SEP, 2017)	
			Principios pedagógicos:	<ul style="list-style-type: none"> -Poner al estudiante y su aprendizaje en el centro del proceso educativo -Tener en cuenta los saberes previos del estudiante -Ofrecer acompañamiento al aprendizaje -Valorar el aprendizaje informal -Estimular la motivación intrínseca del 	

			alumno (SEP, 2017)
Enfoque pedagógico:	La formación cívica y ética en la educación básica se orienta a desarrollar en los estudiantes capacidades y habilidades que les permitan tomar decisiones asertivas, elegir entre opciones de valor, encarar conflictos, participar en asuntos colectivos; y actuar conforme a principios y valores para la mejora personal y el bien común, teniendo como marco de referencia los derechos humanos y los principios democráticos (SEP, 2017)		
APRENDIZAJES QUE MOVILIZAN			
Aprender a conocer	Aprender a hacer	Aprender a ser	Aprender a convivir
Ejemplifica los conceptos referentes a una cultura incluyente e intercultural.	Examina su experiencia en relación a la promoción de una cultura incluyente e intercultural en su entorno.	Demuestra sus conocimientos para la promoción de una cultura incluyente e intercultural mediante el análisis de diferentes situaciones.	Práctica y promueve una cultura intercultural e incluyente en sus espacios de convivencia.
Estrategia de Enseñanza		Estrategia de aprendizaje	
Video “21. Inclusión y exclusión en la vida cotidiana” (Anexo 4)		Juego-estrategia para la participación “la aventura” y ticket de salida (Anexo 5)	
ACTIVIDADES PREVIAS Y ACTIVIDADES PERMANENTES			
Actividades previas		Actividades permanentes	
Búsqueda y selección del contenido.		Saludo, pase de lista, uso de material didáctico, dar a conocer el tema y aprendizaje esperado, resolver dudas y revisión de trabajos.	
SECUENCIA DIDÁCTICA			
Inicio	Desarrollo	Cierre	

<p>La docente en formación retoma el tema de la secuencia 5, mediante la proyección del video “21. Inclusión y exclusión en la vida cotidiana” (6 min).</p>	<p>La docente en formación aplica la estrategia de participación (anexo 5) “La aventura” y explica el cartel como continuidad del juego con la finalidad de que el alumno se interese, se motive, reflexione, participe y se involucre en su propio aprendizaje. (30 min)</p>	<p>Realiza el ticket de salida: -Resume lo que has aprendido en esta secuencia con tus propias palabras: - ¿Lo que más me gusto fue? - ¿Te gusto el juego “La aventura”? - ¿Qué cambiarías de la clase? - ¿Consideras que con los juegos trabajados durante las últimas sesiones de clase ha aumentado tu interés por participar en clase? Si, no, ¿Por qué? Consejo del día: Se feliz, disfruta la aventura de la vida, -Escribe 3 actividades a las que te comprometas estas vacaciones para lograr el consejo del día: (9 min)</p>
Evaluación	Producto esperado	Tarea o trabajo extra clase
	<p>Ticket de salida</p>	<p>Cartel “Promoviendo una cultura incluyente e intercultural en mi entorno”.</p>
Bibliografía		
<p>SEP (2008). EL ENFOQUE INTERCULTURAL EN EDUCACIÓN http://plataformaeducativa.se.jalisco.gob.mx/elpunto/sites/default/files/el_enfoque_intercultural_en_educacion.pdf Hachette (2021). Formación Cívica y Ética 2 (2nd Edición). Grupo Editorial Patria. https://conaliteg.vitalsource.com/books/9786075504513</p>		

Anexo 6

Secuencia Didáctica, Octavo Semestre, 3er Momento de Intervención 04 de Mayo de 2022.

PLANIFICACIÓN				
Docente titular:	Ma. Del Pilar Ortega Bastida.			
Docente en formación:	Araceli Joara García Lara.			
Asignatura:	Grado:	2º	Grupo:	D
Formación Cívica y Ética II.	Fecha:	04 de mayo de 2022.	Horario:	9:30 a 10:20 a.m. 11:25 a 12:10 p.m.
Eje:	Sentido de pertenencia y valoración de la diversidad.			
Tema:	Identidad colectiva, sentido de pertenencia y cohesión social.			
Secuencia 6:	La influencia de las personas con las que convivo.			
Aprendizaje esperado:	Valora la influencia de las personas, grupos sociales y culturales en la construcción de su identidad personal.			
Ambiente de aprendizaje	El ambiente escolar debe propiciar una convivencia armónica en la que se fomenten valores como el respeto, la responsabilidad, la libertad, la justicia, la solidaridad, la colaboración y la no discriminación (SEP, 2017)	Propósitos:	Estimar como la identidad personal se construye a partir de la influencia de las personas, grupos sociales y culturales.	
		Orientaciones didácticas:	La participación y la comprensión y reflexión crítica (SEP, 2017)	
		Principios pedagógicos:	-Poner al estudiante y su aprendizaje en el centro del proceso educativo -Tener en cuenta los saberes previos del estudiante -Ofrecer acompañamiento al aprendizaje -Valorar el aprendizaje informal -Estimular la motivación intrínseca del alumno (SEP, 2017)	
Enfoque pedagógico:	La formación cívica y ética en la educación básica se orienta a desarrollar en los estudiantes capacidades y habilidades que les permitan tomar decisiones asertivas, elegir entre opciones de valor, encarar conflictos, participar en asuntos colectivos; y actuar conforme a principios y valores para la mejora personal y el bien común, teniendo			

	como marco de referencia los derechos humanos y los principios democráticos (SEP, 2017)		
APRENDIZAJES QUE MOVILIZAN			
Aprender a conocer	Aprender a hacer	Aprender a ser	Aprender a convivir
Descubre la influencia de los grupos sociales y culturales en la construcción de su identidad.	Clasifica los elementos que influyen en la construcción de su identidad.	Concluye cómo se da la conformación de la identidad personal.	Decide actuar con base a sus valores y principios analizando las consecuencias de las decisiones que toma.
Estrategia de Enseñanza		Estrategia de aprendizaje	
Presentación digital (Anexo 1)		Esquema “La construcción de la identidad personal” (Anexo 2)	
ACTIVIDADES PREVIAS Y ACTIVIDADES PERMANENTES			
Actividades previas		Actividades permanentes	
Búsqueda y selección del contenido.		Saludo, pase de lista, uso de material didáctico, dar a conocer el tema y aprendizaje esperado, resolver dudas y revisión de trabajos.	
SECUENCIA DIDÁCTICA			
Inicio	Desarrollo	Cierre	
<p>-La docente en formación realiza el pase de asistencia y solicita la tarea de la sesión pasada para evaluarlo y realizar comentarios finales. (6 min)</p> <p>-Recupera los contenidos previos de los alumnos realizando las siguientes preguntas: ¿Qué es la identidad?</p>	<p>-Clasifica como los elementos que han influido en su identidad realizando el esquema “la construcción de la identidad personal”. (20 min)</p>	<p>-Se realiza una pausa activa. (3 min)</p> <p>-Visualiza el video “La construcción de la identidad colectiva y el sentido de pertenencia grupal” y realiza comentarios sobre el mismo. https://www.youtube.com/watch?v=1_5hdB9RKvU (7 min)</p> <p>-La docente en formación aplica la estrategia de participación (Anexo 3) ¿Quién soy? con la finalidad de que el alumno participe,</p>	

<p>¿Cómo se construye? ¿Quiénes han influido en tu identidad? (2 min)</p> <p>-Posteriormente la docente en formación proyecta el material didáctico (Anexo 1), como recurso de apoyo para dar a conocer el contenido científico (22 min)</p>		<p>argumente, cuestione y debata sobre los factores y grupos que inciden en la construcción de su identidad. (30 min)</p> <p>-Valora sus aprendizajes, respondiendo la tabla 6.3, página 93 de su libro de texto. (5 min)</p>
Evaluación	Producto esperado	Tarea o trabajo extra clase
<p>Valoración de los aprendizajes (Anexo 4)</p>	<p>Esquema “La construcción de la identidad personal”</p>	
Bibliografía		
<p>Hachette (2021). Formación Cívica y Ética 2 (2nd Edición). Grupo Editorial Patria. https://conaliteg.vitalsource.com/books/9786075504513</p> <p>https://nte.mx/grupos-sociales-y-su-influencia-en-la-identidad-civismo-segundo-de-secundaria/</p>		

Anexo 7

Secuencia Didáctica, Octavo Semestre, 4to Momento de Intervención 11 de Mayo de 2022.

PLANIFICACIÓN				
Docente titular:	Ma. Del Pilar Ortega Bastida.			
Docente en formación:	Araceli Joara García Lara.			
Asignatura:	Grado:	2º	Grupo:	D
Formación Cívica y Ética II.	Fecha:	11 de mayo de 2022.	Horario:	9:30 a 10:20 a.m. 11:25 a 12:10 p.m.
Eje:	Sentido de pertenencia y valoración de la diversidad.			
Tema:	Igualdad y perspectiva de género.			
Secuencia 7:	Promuevo la equidad de género en mis relaciones afectivas.			
Aprendizaje esperado:	Analiza las implicaciones de la equidad de género en situaciones cercanas a la adolescencia: amistad, noviazgo, estudio.			
Ambiente de aprendizaje	El ambiente escolar debe propiciar una convivencia armónica en la que se fomenten valores como el respeto, la responsabilidad, la libertad, la justicia, la solidaridad, la colaboración y la no discriminación (SEP, 2017)	Propósitos:	Examinar las implicaciones de la equidad de género en sus diferentes relaciones de amistad, noviazgo y estudio.	
		Orientaciones didácticas:	La participación y la comprensión y reflexión crítica (SEP, 2017)	
		Principios pedagógicos:	-Poner al estudiante y su aprendizaje en el centro del proceso educativo -Tener en cuenta los saberes previos del estudiante -Ofrecer acompañamiento al aprendizaje -Valorar el aprendizaje informal -Estimular la motivación intrínseca del alumno (SEP, 2017)	
Enfoque pedagógico:	La formación cívica y ética en la educación básica se orienta a desarrollar en los estudiantes capacidades y habilidades que les permitan tomar decisiones asertivas, elegir entre opciones de valor,			

	encarar conflictos, participar en asuntos colectivos; y actuar conforme a principios y valores para la mejora personal y el bien común, teniendo como marco de referencia los derechos humanos y los principios democráticos (SEP, 2017)		
APRENDIZAJES QUE MOVILIZAN			
Aprender a conocer	Aprender a hacer	Aprender a ser	Aprender a convivir
Distingue el significado de la equidad de género en las relaciones afectivas.	Contrapone la equidad de género en sus situaciones cercanas como adolescente.	Selecciona actitudes como la autonomía y el respeto que permitan la equidad de género, cuestionando las prácticas androcéntricas.	Elije establecer relaciones basadas en el respeto, la intimidad, la afectividad, y la equidad de género.
Estrategia de Enseñanza		Estrategia de aprendizaje	
Presentación digital (Anexo 1)		Tabla “equidad de género en las relaciones” (Anexo 2)	
ACTIVIDADES PREVIAS Y ACTIVIDADES PERMANENTES			
Actividades previas		Actividades permanentes	
Búsqueda y selección del contenido.		Saludo, pase de lista, uso de material didáctico, dar a conocer el tema y aprendizaje esperado, resolver dudas y revisión de trabajos.	
SECUENCIA DIDÁCTICA			
Inicio	Desarrollo	Cierre	
- La docente en formación realiza el pase de asistencia y revisa la actividad de la sesión anterior. (7 min) - Recupera los contenidos previos de los alumnos realizando las siguientes preguntas: ¿Qué es la equidad? ¿Qué es el género?	-Contrasta las implicaciones de la equidad de género en la tabla “equidad de género en las relaciones”. (20 min)	-Se realiza una pausa activa. (5 min) -La docente en formación aplica la estrategia de participación (Anexo 3) “40 ALUMNOS DIJERON” con la finalidad de que el alumno participe y comprenda la equidad de género en sus relaciones afectivas. (40 min)	

<p>¿Cuál es la diferencia entre igualdad de género y equidad de género? (3 min)</p> <p>-Se proyecta el material didáctico (Anexo 1), como recurso de apoyo para dar a conocer el contenido científico (20 min)</p>		<p>-Valora sus aprendizajes, respondiendo la tabla 7.4, página 104 de su libro de texto. (5 min)</p>
Evaluación	Producto esperado	Tarea o trabajo extra clase
<p>Valoración de los aprendizajes (Anexo 4)</p>	<p>Tabla “Equidad de género en las relaciones”</p>	
Bibliografía		
<p>Hachette (2021). Formación Cívica y Ética 2 (2nd Edición). Grupo Editorial Patria. https://conaliteg.vitalsource.com/books/9786075504513</p> <p>Gobierno de México. CONCEPTOS BÁSICOS SOBRE GÉNERO. http://www.tfca.gob.mx/es/TFCA/cbEG</p>		

Anexo 8

Fotografías de los Momentos de Intervención



Juego “Aprendiendo a decidir”



Juego “La Aventura”



Juego ¿Quién soy?



Juego "40 Alumnos Dijeron"

Anexo 9

Instrumento de valoración de prácticas profesionales

GOBIERNO DEL ESTADO DE MÉXICO

EDOMEX

"2022. Año del Quincentenario de la Fundación de Toluca de Lerdo, Capital del Estado de México".

ESCUELA NORMAL DE TEXCOCO

Licenciatura en Enseñanza y Aprendizaje de la Formación Ética y Ciudadana en Educación Secundaria.

Instrumento de valoración de prácticas profesionales

El presente instrumento tiene como objetivo valorar la práctica de conducción de los docentes en formación del octavo semestre de la licenciatura arriba señalada, para que, con base en los resultados obtenidos, se organicen planes de acción que mejoren su formación inicial y contribuyan al logro del perfil de egreso. Gracias por ser parte de este proceso.

Nombre de la escuela de prácticas profesionales: E.S.T.I.C. No. 0055 "José Ma. Morelos y Pavón".

Nombre del profesor titular:

Nombre del docente en formación: Araceli Joara García Lara.

Fecha de la práctica educativa: 23 de marzo de 2022.

Instrucciones: Lea con atención cada uno de los parámetros de las áreas a evaluar y conforme a la caracterización, seleccione aquel que se apegue a lo observado, trazando una "X" sobre el recuadro que corresponda.

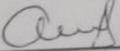
Acciones generales		Siempre	Casi siempre	Nunca	Observación
1.	Su planeación didáctica integra elementos necesario para el desarrollo de la sesión.	X			
2.	Asiste puntualmente a la sesión de clase.	X			
3.	Se presenta con respeto y decoro con el grupo que le fue asignado.	X			
4.	Gestiona y mantiene un ambiente de orden durante toda la clase.	X			
5.	Reconoce y atiende situaciones imprevistas y de conflicto en el aula.	X			
6.	Utiliza de manera óptima los tiempos y el aula virtual.		X		
COMPETENCIA DOCENTES		Siempre	Casi siempre	Nunca	Observación
7.	Organiza a los alumnos para efectuar actividades con el fin de lograr el aprendizaje esperado	X			
8.	Domina y comprende el contenido de su disciplina.	X			
9.	Atiende y responde satisfactoriamente a las preguntas y cuestionamientos de los adolescentes.	X			
10.	Explica, ejemplifica y plantea actividades acordes a su disciplina.	X			
11.	Las actividades de enseñanza tienen relación directa con el enfoque de la Formación Cívica y Ética.	X			
12.	Las actividades de enseñanza promueven la reflexión del estudiante de secundaria	X			
13.	Las actividades de enseñanza promueven la participación de los adolescentes.	X			

14.	Las actividades de enseñanza son acordes a los intereses de los adolescentes.	X			
15.	Fomenta y promueve valores en su quehacer docente	X			
MANEJO DE RECURSOS		Siempre	Casi siempre	Nunca	Observación
16.	Los medios materiales que utiliza para conducir el aprendizaje de los alumnos son congruentes con la temática y los diversos estilos de aprendizaje.	X			
17.	Utiliza los recursos didácticos disponibles y personales de manera óptima.	X			
EVALUACIÓN		Siempre	Casi siempre	Nunca	Observación
18.	El diseño de los instrumentos de evaluación es apropiado a las estrategias de enseñanza.	X			
19.	Emplea instrumentos apropiados para la evaluación del aprendizaje por competencias, que le permitan hacer una valoración real del desempeño del alumno y su aprendizaje alcanzado. (Conocimientos, actitudes, habilidades)	X			

Otros aspectos no considerados:

<p>TE FELICITO POR:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El diseño de la planeación y las actividades planteadas a los alumnos. - Fomentar la reflexión y participación en los alumnos 	<p>TE SUGIERO QUE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Checar tiempos para que en el cambio de hora, los alumnos ya estén en su lugar.
--	--

VALORÓ



MTRA. MA. DEL PILAR ORTEGA BASTIDA
 DOCENTE TITULAR DE LA ASIGNATURA
 DE FORMACIÓN CÍVICA Y ÉTICA

<p>TE FELICITO POR:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Las dinámicas propuestas a los alumnos - Preguntarle a los alumnos que es lo que les gusta o no de las sesiones trabajadas y así poder tomar en cuenta intereses 	<p>TE SUGIERO QUE:</p> <p>Tratar de que todos los alumnos estén callados mientras otros participan.</p>
---	---

VALORÓ

Ortega

MTRA. MA. DEL PILAR ORTEGA BASTIDA
DOCENTE TITULAR DE LA ASIGNATURA
DE FORMACIÓN CÍVICA Y ÉTICA

<p>TE FELICITO POR:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bien ubicar a los alumnos en que se había quedado. - Uso de ejemplos de la vida cotidiana para mayor entendimiento. 	<p>TE SUGIERO QUE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Checar tiempos, para acabar en horario. - En actividades donde se mueven butacas, tratar de acomodarse dentro del horario de la sesión. - Cuando estén participando, tratar de que todos escuchan, detener actividad si es necesario
--	---

VALORÓ

Ortega

ESCUELA NORMAL DE TEXCOCO
Licenciatura en Enseñanza y Aprendizaje de la Formación Ética y Ciudadana en Educación Secundaria.

Instrumento de valoración de prácticas profesionales

El presente instrumento tiene como objetivo valorar la práctica de conducción de los docentes en formación del octavo semestre de la licenciatura arriba señalada, para que, con base en los resultados obtenidos, se organicen planes de acción que mejoren su formación inicial y contribuyan al logro del perfil de egreso. **Gracias por ser parte de este proceso.**

Nombre de la escuela de prácticas profesionales: E.S.T.I.C. No. 0055 "José Ma. Morelos y Pavón".
Nombre del profesor titular:

Nombre del docente en formación: Araceli Joara García Lara.

Fecha de la práctica educativa: 11/05/22

Instrucciones: Lea con atención cada uno de los parámetros de las áreas a evaluar y conforme a la caracterización, seleccione aquel que se apegue a lo observado, trazando una "X" sobre el recuadro que corresponda.

Acciones generales		Siempre	Casi siempre	Nunca	Observación
1.	Su planeación didáctica integra elementos necesarios para el desarrollo de la sesión.	X			
2.	Asiste puntualmente a la sesión de clase.	X			
3.	Se presenta con respeto y decoro con el grupo que le fue asignado.	X			
4.	Gestiona y mantiene un ambiente de orden durante toda la clase.	X			
5.	Reconoce y atiende situaciones imprevistas y de conflicto en el aula.	X			
6.	Utiliza de manera óptima los tiempos y el aula virtual.	X			
COMPETENCIA DOCENTES		Siempre	Casi siempre	Nunca	Observación
7.	Organiza a los alumnos para efectuar actividades con el fin de lograr el aprendizaje esperado	X			
8.	Domina y comprende el contenido de su disciplina.	X			
9.	Atiende y responde satisfactoriamente a las preguntas y cuestionamientos de los adolescentes.	X			
10.	Explica, ejemplifica y plantea actividades acordes a su disciplina.	X			
11.	Las actividades de enseñanza tienen relación directa con el enfoque de la Formación Cívica y Ética.	X			
12.	Las actividades de enseñanza promueven la reflexión del estudiante de secundaria	X			
13.	Las actividades de enseñanza promueven la participación de los adolescentes.	X			

14.	Las actividades de enseñanza son acordes a los intereses de los adolescentes.	X			
15.	Fomenta y promueve valores en su quehacer docente	X			
MANEJO DE RECURSOS		Siempre	Casi siempre	Nunca	Observación
16.	Los medios materiales que utiliza para conducir el aprendizaje de los alumnos son congruentes con la temática y los diversos estilos de aprendizaje.	X			
17.	Utiliza los recursos didácticos disponibles y personales de manera óptima.	X			
EVALUACIÓN		Siempre	Casi siempre	Nunca	Observación
18.	El diseño de los instrumentos de evaluación es apropiado a las estrategias de enseñanza.	X			
19.	Emplea instrumentos apropiados para la evaluación del aprendizaje por competencias, que le permitan hacer una valoración real del desempeño del alumno y su aprendizaje alcanzado. (Conocimientos, actitudes, habilidades)	X			
PARTICIPACIÓN		Siempre	Casi siempre	Nunca	Observación
20.	Facilita y estimula la participación de los alumnos en un clima de respeto.	X			
21.	La actitud general del docente en formación favorece una buena comunicación con los alumnos.	X			
22.	Las instrucciones para la realización de las actividades son claras y precisas.		X		
23.	Fomenta la participación activa de sus alumnos.	X			
24.	Se favorece un ambiente de aprendizaje favorable.	X			

Otros aspectos no considerados:

<p>TE FELICITO POR:</p> <p>Implementar estrategias novedosas con los alumnos</p>	<p>TE SUGIERO QUE:</p>
--	------------------------

VALORÓ

Ortega

MTRA. MA. DEL PILAR ORTEGA BASTIDA
 DOCENTE TITULAR DE LA ASIGNATURA
 DE FORMACIÓN CÍVICA Y ÉTICA

Anexo 10

Listas de Cotejo Para Valorar la Participación de los Alumnos

E.S.T.I.C. No. 0055 "José Ma. Morelos y Pavón"												
ASIGNATURA: FORMACIÓN CÍVICA Y ÉTICA II												
GRUPO: 2ºD FECHA: 23/03/22 y 30/03/22												
LISTA DE COTEJO PARA LA ESTRATEGIA DE PARTICIPACIÓN: JUEGO "APRENDIENDO A DECIDIR"												
ESCALA :		SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA	Inasistencia					
INDICADORES												
No.	ALUMNOS	Muestra interés por la clase.	Mantiene una actitud positiva y respetuosa en todo momento	Expresa con claridad sus ideas.	Se encuentra motivado por el juego.	Relaciona el contenido con su vida cotidiana.	Comprende y respeta las reglas y objetivos del juego.	Presta atención a sus compañeros cuando están participando.	Comprende el contenido abordado.	Muestra iniciativa por participar en actividades, dinámicas y técnicas que el juego demande.	Participa activamente.	Observaciones.
1	Josué	INASISTENCIA	INASISTENCIA	INASISTENCIA	INASISTENCIA	INASISTENCIA	INASISTENCIA	INASISTENCIA	INASISTENCIA	INASISTENCIA	INASISTENCIA	INASISTENCIA
2	Axel Iván	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI SIEMPRE	A VECES	A VECES	
3	Yael	INASISTENCIA	INASISTENCIA	INASISTENCIA	INASISTENCIA	INASISTENCIA	INASISTENCIA	INASISTENCIA	INASISTENCIA	INASISTENCIA	INASISTENCIA	INASISTENCIA
4	Diego Daniel	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI NUNCA	CASI SIEMPRE	A VECES	A VECES	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	
5	Monserrat	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI SIEMPRE	A VECES	A VECES	A VECES	CASI SIEMPRE	A VECES	A VECES	
6	Jacobo	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	A VECES	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	
7	Francisco	A VECES	CASI SIEMPRE	A VECES	A VECES	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI SIEMPRE	A VECES	A VECES	
8	Leobardo	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	A VECES	A VECES	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI SIEMPRE	A VECES	A VECES	
9	Mavte	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI NUNCA	SIEMPRE	A VECES	SIEMPRE	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	
10	Estefany	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	A VECES	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	
11	Wendy Marlen	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	
12	Frida	INASISTENCIA	INASISTENCIA	INASISTENCIA	INASISTENCIA	INASISTENCIA	INASISTENCIA	INASISTENCIA	INASISTENCIA	INASISTENCIA	INASISTENCIA	INASISTENCIA
13	Leonardo	A VECES	A VECES	A VECES	A VECES	A VECES	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI SIEMPRE	A VECES	A VECES	
14	José Manuel	A VECES	CASI SIEMPRE	A VECES	A VECES	A VECES	CASI SIEMPRE	A VECES	A VECES	A VECES	A VECES	
15	Sarai	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	
16	María José	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI NUNCA	SIEMPRE	A VECES	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	
17	Juan José	A VECES	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI SIEMPRE	A VECES	A VECES	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	A VECES	
18	Anahí	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	A VECES	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	
19	Heidan Daniel	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	
20	Hugo Alexander	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	SIEMPRE	A VECES	CASI SIEMPRE	A VECES	A VECES	CASI SIEMPRE	A VECES	
21	Luis Francisco	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	
22	Landon	A VECES	A VECES	A VECES	A VECES	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	A VECES	A VECES	A VECES	
23	Yamilet	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	A VECES	
24	Jafet	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	
25	Yiomar	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI NUNCA	CASI SIEMPRE	A VECES	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	
26	Amayali	INASISTENCIA	INASISTENCIA	INASISTENCIA	INASISTENCIA	INASISTENCIA	INASISTENCIA	INASISTENCIA	INASISTENCIA	INASISTENCIA	INASISTENCIA	INASISTENCIA
27	Mauricio	SIEMPRE	SIEMPRE	A VECES	SIEMPRE	A VECES	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	A VECES	
28	Osvaldo	A VECES	CASI SIEMPRE	CASI NUNCA	A VECES	A VECES	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI SIEMPRE	A VECES	A VECES	
29	Jimena	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	
30	Aranza	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	A VECES	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	
31	Daniel	A VECES	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI SIEMPRE	A VECES	A VECES	
32	Rodrigo	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	A VECES	A VECES	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	A VECES	
33	Dulce	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	CASI NUNCA	A VECES	A VECES	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	A VECES	
34	Verónica	SIEMPRE	SIEMPRE	NUNCA	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI NUNCA	CASI NUNCA	
35	Joselvn	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	A VECES	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	
36	Valentino	SIEMPRE	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	
37	Karen	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI NUNCA	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	A VECES	
38	Giselle	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	NUNCA	CASI SIEMPRE	A VECES	A VECES	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI NUNCA	CASI NUNCA	
39	Alexander	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI SIEMPRE	A VECES	A VECES	CASI SIEMPRE	A VECES	A VECES	
40	Bruno	A VECES	CASI SIEMPRE	CASI NUNCA	A VECES	A VECES	CASI SIEMPRE	A VECES	A VECES	A VECES	A VECES	

E.S.T.I.C. No. 0055 "José Ma. Morelos y Pavón"												
ASIGNATURA: FORMACIÓN CÍVICA Y ÉTICA II												
GRUPO: 2ºD FECHA: 06/04/22 y 27/04/22.												
LISTA DE COTEJO PARA LA ESTRATEGIA DE PARTICIPACIÓN: JUEGO "LA AVENTURA"												
ESCALA :		SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA	Inasistencia					
INDICADORES												
No.	ALUMNOS	Muestra interés por la clase.	Mantiene una actitud positiva y respetuosa en todo momento	Expresa con claridad sus ideas.	Se encuentra motivado por el juego.	Relaciona el contenido con su vida cotidiana.	Comprende y respeta las reglas y objetivos del juego.	Presta atención a sus compañeros cuando están participando.	Comprende el contenido abordado.	Muestra interés por participar en actividades, dinámicas y técnicas que el juego demande.	Participa activamente.	Observaciones.
1	Josué	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	
2	Axel Iván	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	A VECES	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	
3	Yael	SIEMPRE	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	
4	Diego Daniel	SIEMPRE	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	A VECES	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	
5	Monserrat	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	
6	Jacobo	SIEMPRE	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	
7	Francisco	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	
8	Leobardo	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	
9	Mayte	SIEMPRE	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	
10	Estefany	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	
11	Wendy Marlen	SIEMPRE	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	
12	Frida	INASISTENCIA	INASISTENCIA	INASISTENCIA	INASISTENCIA	INASISTENCIA	INASISTENCIA	INASISTENCIA	INASISTENCIA	INASISTENCIA	INASISTENCIA	
13	Leonardo	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI SIEMPRE	A VECES	A VECES	
14	José Manuel	SIEMPRE	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	
15	Saraí	SIEMPRE	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	
16	Maria José	SIEMPRE	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	
17	Juan José	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	
18	Anali	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	
19	Heidán Daniel	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	
20	Hugo Alexander	SIEMPRE	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	
21	Luis Francisco	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	
22	Landon	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	A VECES	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	
23	Yamilet	SIEMPRE	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	
24	Jafet	SIEMPRE	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	
25	Yiomar	SIEMPRE	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	A VECES	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	
26	Amayali	INASISTENCIA	INASISTENCIA	INASISTENCIA	INASISTENCIA	INASISTENCIA	INASISTENCIA	INASISTENCIA	INASISTENCIA	INASISTENCIA	INASISTENCIA	INASISTENCIA
27	Mauricio	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	
28	Osvaldo	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	
29	Jimena	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	
30	Aranza	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	
31	Daniel	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	
32	Rodrigo	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	
33	Dulce	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	
34	Verónica	SIEMPRE	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	
35	Joselyn	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	A VECES	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	
36	Valentino	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	A VECES	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	
37	Karen	SIEMPRE	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	
38	Giselle	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	A VECES	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	
39	Alexander	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	
40	Bruno	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI SIEMPRE	

Anexo 11

Actividades de aprendizaje

Instrucciones: Responde la tabla "Mis decisiones" para analizar y reflexionar ante diferentes situaciones relativas a tu vida como adolescente para la toma de decisiones de forma responsable y consciente.

MIS DECISIONES	
Situación	Decisión a tomar, ¿Qué harías?
Tus amigos te han invitado a una fiesta, pero te ofrecen probar las drogas y beber alcohol, si no lo haces ellos te dejarán de hablar.	Les diría que no, porque esa decisión puede tener consecuencias más adelante.
Tener relaciones sexuales solo porque en tu círculo de amigos eres el único o la única que no lo ha hecho.	No te puedes obligar a hacerlo solo por que ellos ya tuvieron no quiere decir que tienes que seguir los mismos pasos
Observas que tus compañeros de clase hacen bullying a dos alumnos de otro grupo.	Decirle que no lo hagas, porque hacen sentir mal al otro compañero

Ahora en los siguientes casos que se presentan, señalarás con qué se relacionan (de qué trata), si es de sexualidad, salud, adicciones, educación o participación ciudadana. Luego, indicarán si la toma de decisión que se presenta en cada caso, puede verse reflexión, es una decisión responsable, irresponsable y porque (las acciones que se presentan son por coraje, tristeza, buscar aceptación, etc.) y finalmente escribe la decisión que tomarías si estuvieras en esa situación.

Casos	¿De qué trata?	La decisión es...	Que decisión tomarías tú en un caso como el presentado.
Lorena no se sentía preparada para tener relaciones sexuales con su novio, pero tanto él, como sus amigos, le indicaron que la mayoría de la gente lo hace y ella, el día de hoy se siente mal consigo misma, por haberlo hecho y no sabe por qué.	sexualidad	Es irresponsable por que se dejo llevar por los comentarios de los demas.	Decir que no por que no estoy lista.
Rubén no cedió para probar drogas con sus amigos, a pesar de que éstos le dijeron, que no le hablarían si no lo hacía. A él le han dicho e incluso investigó, que este tipo de sustancias le puede llegar a dañar algunos de sus órganos.	adiciones	Es responsable por que no dejo que los demas lo insitaran a algo malo.	Decir que no por que me podria afectar en un futuro
En casa de Joel, sacaron las cosas que ya no necesitan, dos colchones, una mesa y dos sillas. Un vecino le dijo a Joel que el recolector de basura no se lo llevaría, pero que podían llamar a Atención Ciudadana de Zapopan, al número 3338182200, ahí les tomarían sus datos para pasar por los materiales y sin costo alguno, es un servicio que se brinda y que da la oportunidad a los ciudadanos, para no contaminar con lo que ya no necesitan. A Joel y a su familia les convenció la idea y lo hicieron.	participación ciudadana	Es responsable por que si llamo al numero que le dijeron para hacer lo mejor para la ciudad.	llamar al numero para ver como esta el asunto y darle gracias al vecino que nos dio el numero,
En un hospital, le indicaron a la recepcionista, que no recibiera a personas con VIH, ya que no tenían el equipo adecuado. Así que al paciente que preguntó por el servicio médico, le dijo que no podía ser atendido ahí, debido a su padecimiento, solicitó que fuera a otro lugar.	salud	Es responsable por que si hizo caso de algo que no tenían en el hospital	Decirle que gracias por la información
Alan está llenando el formato para ingresar a una carrera profesional, le han dicho que debería estudiar leyes y ser abogado, ya que, de esta forma, podrá obtener buenas ganancias económicas y establecer él mismo, los costos de su trabajo. Sin embargo, ha querido optar por lo que a él le interesa y ha seleccionado biología marina.	educación	Es responsable por que no se dejo llevar por los pensamientos de los demas.	Decir que no por que quieres estudiar otra cosa y no dejarte llevar por los comentarios

Instrucciones: Completa el siguiente texto partiendo de tu experiencia:

a) Un momento en el que percibí una situación de discriminación fue cuando vi que mi tía se cortó su pelo para cortito ~~buena~~ rapado y toda mi familia la discrimina porque le dijo que ya no era mujer que si quería ser hombre o var que se lo había cortado y por mi tía se ~~sentio~~ ~~sentio~~ muy triste.

b) Todo comenzó por que día que se quería vestir a la moda y que le ~~era~~ más cosa mi reacción entonces fue bonita porque ami si me gusta y nose porque los demás no les gusta

eso me hizo sentir triste

c) He sido o ni participe de actos de discriminación porque no porque yo alguna vez pase por eso me siento mal cuando algún ~~critica~~ a alguien más si

d) Alguna vez me sentí excluido porque si porque me decían que nos jibia y me pisan ~~sentir~~ ~~me~~ esta una maestra me iso sentir así

e) Recuerdo un momento en que promoví una cultura incluyente e intercultural, sucedió en la escuela cuando iba en 4^{to} de primaria, lo que me ayudó a sentirme mejor muy bien al ser con

f) Si pienso en alguien más, sé que es una persona totalmente diferente a mi porque: es tiene los mismos gustos que yo y es muy diferente

¿Qué puedo aprender de esa persona?

mucho es una persona adulta y siempre trata de resolver sus ~~problemas~~ sola

g) Podría centrar mi estilo de vida siguiendo una cultura incluyente e intercultural en la escuela cuando se critica ~~panes~~ en alto por ejemplo: en mi casa cuando mis tios no les caigo bien les pueda decir que no me molesten y en la comunidad donde vivo cuando los vecinos me dían algo Para ello, me comprometo a ser la mejor de mi y de lo que me critican en no ser mucho

La construcción de la identidad personal

De mi papa: Responsabilidad
 De mi mamá: Honestidad
 Que mi familia es social
 trabajadora y responsable

FAMILIA

Costumbre de Mexico
 El día de muertos
 Los platillos de Mexico
 Pozole
 Mole et

OTROS GRUPOS DE PERTENENCIA

Los valores de mi
 comunidad es hacer
 Fiesta a los santos

COMUNIDAD

Respeto
 Honestidad
 Responsabilidad

Mis justas
 Me gusta escuchar la musica
 Me gusta jugar videojuegos
 Me gusta el futbol
 Me descripo como
 una persona responsable

TÚ

Tenemos interes en común
 jugar futbol como

Que me agrada de mis
 amigos
 su amistad

GRUPO ESCOLAR

En aprendido de mis amigos
 que son muy simpáticos y
 alegres

AMIGOS

TABLA "EQUIDAD DE GÉNERO EN LAS RELACIONES"

Instrucciones: Contrasta las implicaciones de la equidad de género en sus relaciones de amistad, noviazgo, estudio y en la relación entre hombres y mujeres.

Relaciones de...	La equidad debe ser...
Amistad	No permite la manipulación en la toma de decisiones que tiene que ver en su vida en general.
Noviazgo	Debemos darnos un trato igualitario; respetarnos; ser libres de interactuar con el mundo externo.
Estudio	Cuando una persona se embaraza mientras estudia eso hace que pierda las oportunidades que tenía entonces la equidad busca la condición de poder seguir atendiendo su educación.
Hombres y Mujeres	Garantizar que tanto hombres y mujeres gocen de los mismos derechos.

Anexo 12

Cuestionario – Ticket de Salida

Frida Janelh Flores Perez
CUESTIONARIO 20

Instrucciones: de acuerdo a los juegos que hemos abordado en cada clase, responde las siguientes preguntas.

1. ¿Te gustaron los juegos aplicados durante el trimestre? Si (✓) No (), ¿Por qué? *estaban interesantes*
2. ¿Lo que más te gusto de los juegos fue? *tener que pensar*
3. ¿Lo que menos te gusto de los juegos fue? *en realidad todo me gusta*
4. Marca con un (+) el juego que más te gusto y con un (-) el que menos te gusto:

Aprendiendo a decidir (+)	¿Quién soy? (+)
La aventura (+)	40 alumnos dijeron (-)
5. ¿Consideras que tu motivación o interés por participar aumento gracias a los juegos?
Si (✓) No (), ¿Por qué? *aprendi a participar mas*
6. ¿Qué cambiarías o añadirías a los juegos con la finalidad de que este mejore?
nada por que los juegos me gustaron asi como estaban
7. ¿Consideras que el juego te permitió con mayor facilidad participar en la clase y compartir tu opinión, ideas, perspectivas o conocimientos con respecto al tema visto?
Si (✓) No (), ¿Por qué? *aprendi a expresarme mas*

Tu opinión es muy importante para el mejoramiento de las clases.


¡Gracias!

Maria Jose Gonzalez Lopez 2D

TICKET DE SALIDA

-Resume lo que has aprendido en esta secuencia con tus propias palabras sobre las culturas y como las personas deben tratar a los demas

-¿Lo que más me gusto fue? el video para participar

-¿Te gusto el juego "La aventura"? Si

-¿Qué cambiarías de la clase? nada por que la maestra ase ver la clase muy interesante

-¿Consideras que con los juegos trabajados durante las últimas sesiones de clase ha aumentado tu interés por participar en clase? Si, no, ¿Por qué?
Si por que ase que te sientas segura

Consejo del día: Se feliz, disfruta la aventura de la vida.

-Escribe 3 actividades a las que te comprometas estas vacaciones para lograr el consejo del día:

ir a natacion y pasar más o
hacer ejercicio tiempo en familia

Anali Bricelda Hdz Hernandez.

TICKET DE SALIDA

-Resume lo que has aprendido en esta secuencia con tus propias palabras: Que es la discriminación, como llevar acabo la empatia y los derechos, y sobre como me siento.

-¿Lo que más me gusto fue?

Hacer el juego de la aventura.

-¿Te gusto el juego "La aventura"?

Si.

-¿Qué cambiarías de la clase?

Nada, Por que se me hace bonita y divertida.

-¿Consideras que con los juegos trabajados durante las últimas sesiones de clase ha aumentado tu interés por participar en clase? Si, no, ¿Por qué?
Pues si un poco, por que aprendo cosas nuevas y me expreso mas.

Consejo del día: Se feliz, disfruta la aventura de la vida.

-Escribe 3 actividades a las que te comprometas estas vacaciones para lograr el consejo del día:

- 1) Aprender más canciones en mi guitarra.
- 2) Levantarme mas temprano.
- 3) Hacer mis cosas personales.

Mayle Diaz Valencia

TICKET DE SALIDA

-Resume lo que has aprendido en esta secuencia con tus propias palabras:

que aprendo a participar más

-¿Lo que más me gusto fue?

Los juegos

-¿Te gusto el juego "La aventura"?

si porque es divertido

-¿Qué cambiarías de la clase?

Nada es divertida

-¿Consideras que con los juegos trabajados durante las últimas sesiones de clase ha aumentado tu interés por participar en clase? Si, no, ¿Por qué?

si para participar más

Consejo del día: Se feliz, disfruta la aventura de la vida.

-Escribe 3 actividades a las que te comprometas estas vacaciones para lograr el consejo del día:

Estudiar, Ayudar a mis papás,
obedecer más

Ivan Mael Badillo Vazquez

TICKET DE SALIDA

-Resume lo que has aprendido en esta secuencia con tus propias palabras: Aprendi a no discriminar y valorar a la gente que tiene dificultades.

-¿Lo que más me gusto fue? El hecho de participar de una manera divertida

-¿Te gusto el juego "La aventura"? Si, por que trae cosas muy importantes de aprender

-¿Qué cambiarías de la clase? Nada. Todo me gusto

-¿Consideras que con los juegos trabajados durante las últimas sesiones de clase ha aumentado tu interés por participar en clase? Si, no, ¿Por qué?

Si, Por que aprendo de manera divertida y sin estresarme

Consejo del día: Se feliz, disfruta la aventura de la vida. /

-Escribe 3 actividades a las que te comprometas estas vacaciones para lograr el consejo del día: